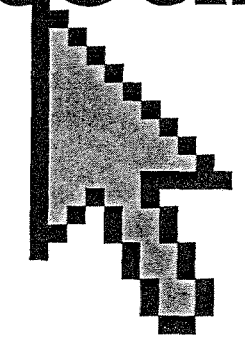
Microsoft Press®

Dicționar de calculatoare



Traducere de Nicolae Pora

120440
B.C.U. - IASI

Teora

Titlul original: Microsoft Press® Computer Dictionary

Traducerea din limba engleză s-a făcut după ediția originală publicată în Statele Unite ale Americii în anul 1997.

Copyright © 1999 **Teora**
Toate drepturile asupra versiunii în limba română aparțin Editurii **Teora**. Reproducerea integrală sau parțială a textului sau a ilustrațiilor din această carte este posibilă numai cu acordul prealabil scris al Editurii **Teora**.

Copyright © 1997 by Microsoft Corporation
Original English language edition Copyright 1997 by Microsoft Press (1997). All rights published by arrangement with the original publisher, Microsoft Press, a division of Microsoft Corporation, Redmond, Washington, USA.

Distribuție

București: B-dul Al. I. Cuza nr. 39; tel./fax: 222.45.33
Sibiu: Șos. Alba Iulia nr. 40; tel.: 069/21.04.72; fax: 069/23.51.27

Teora – Cartea prin poștă

CP 79-30, cod 72450 București, România
Tel./Fax: 252.14.31
cpp@teora.kappa.ro

4.05.1999
B.C.U. „M. EMINESCU"
- IAȘI -
QCU 820.587

Teora

CP 79-30, cod 72450 București, România
Fax: 210.38.28
teora@teora.kappa.ro

Coperta: Gheorghe Popescu
Tehnoredactare: Techno Media
Șef de redacție: Cora Radulian
Director general: Teodor Răducanu

NOT 2466 CAL DIC CALCULATOARE MICROSOFT
ISBN 973-601-906-3
Printed in Romania

681.31(038) = 135.1 = 111
1. Dicționar de specialitate
2. Calculatoare
3. Limba engleză
4. Limba română

Introducere

Dicționarul Microsoft de calculatoare este conceput ca o sursă completă și competentă de definiții ale termenilor și abrevierilor referitoare la calculatoare. Acest dicționar conține termeni preluați dintr-o mare varietate de domenii:

Aplicații

- Baze de date
- Calcul tabelar
- Multimedia
- Procesoare de text
- Tehnoredactare computerizată

Comunicații și rețele

- E-mail
- Intranet

Date și stocări de date

Grafică

Hardware

- Arhitectură
- Calculatoare
- Cipuri, cartele și plăci
- Discuri, unități și alte suporturi de stocare
- Periferice
- Procesoare

Internet

- Instrumente (de utilizator și de dezvoltator)
- Protocoale
- Securitate
- World Wide Web

Istorie

Jocuri

Organizații

Prelucrarea informațiilor

- Intrare/ieșire
- Memorie și gestionarea memoriei
- Tehnică de calcul

Programare

- Concepte
- Instrumente și tehnici
- Limbaje de programare

Sisteme și medii

- Sisteme de operare

Standarde

Introducere

Cu toate că acest dicționar acoperă aproape toate domeniile de aplicație a calculatoarelor, printre termeni nu au fost incluse numele de firme, mărcile sau modelele de calculatoare și nici numele de produse software. S-a făcut totuși excepție de la această regulă în cazul unor firme și produse deosebite, care au o importanță istorică sau mondială în industria calculatoarelor.

La alcătuirea acestui dicționar, s-a pus accentul pe terminologia pe care utilizatorul obișnuit de calculatoare o întâlnește în documentație, asistența on-line, manualele de calculatoare, materialele publicitare și comerciale, mediile de informare obișnuite și presa de specialitate. Cum majoritatea utilizatorilor lucrează cu calculatoare personale și sisteme desktop acasă, la serviciu sau în ambele locuri, cei mai mulți termeni din dicționar fac parte din terminologia referitoare la aceste sisteme. Apar însă și termeni tehnici sau de specialitate care țin de domenii cum ar fi industria, învățământul, elaborarea software-ului și hardware-ului sau cercetarea. Acești termeni au fost incluși deoarece și-au pus amprenta asupra terminologiei obișnuite din domeniul calculatoarelor sau pentru că au o semnificație istorică.

Ordinea prezentării

Termenii sunt prezentați în ordine alfabetică. Sunt ignorate spațiile și caracterele cum ar fi cratima sau diagonalele la dreapta. De exemplu, *Baudot code* se află între *baud* și *baud rate*, iar *machine-independent*, între *machine identification* și *machine instruction*. Numerele și simbolurile au fost plasate la începutul cărții și respectă ordinea codurilor ASCII. Dacă un termen începe cu o literă sau mai multe și conține un număr, este prezentat în ordinea alfabetică, corespunzător literei (literelor) respective, și abia apoi se ține cont de ordinea ASCII. Astfel, *V20* se află înaintea termenului *V.2x* și ambii preced termenul *VAB*.

Termenii

Termenii sunt de două feluri: principali, pentru care sunt furnizate definiții complete, și sinonime, pentru care se fac trimiteri, de genul *A se vedea*, la termenii principali. În general, sinonimele sunt termeni secundari, mai puțin utilizați decât cei principali. Definiția termenului principal poate fi considerată valabilă și pentru sinonim.

Numere și simboluri

$0.02 *A se vedea* my to cents.

& ampersand – **1.** Sufix pentru comenzile UNIX, care specifică executarea comenzii în fundal. *A se vedea și* background[1]. **2.** Sufix pentru comenzile unui utilizator privilegiat (root user), care lansează un demon ce urmează să rămână activ după închiderea sesiunii de lucru. *A se vedea și* daemon. **3.** Caracterul prestabilit pentru desemnarea unei entități caracter (caracter special) într-un document HTML sau SGML. **4.** În programele de calcul tabelar, operatorul de inserare a unui text într-o formulă care specifică relația dintre celule.

***** asterisc – *A se vedea* asterisk.

. asterisc-punct-asterisc – *A se vedea* star-dot-star.

.. punct-punct – În sintaxa DOS și UNIX, specificarea directorului părinte. Un singur punct specifică directorul curent.

/ diagonală la dreapta (slash) – **1.** Caracter utilizat la delimitarea părților unei căi de directoare în UNIX și FTP sau a părților adresei Internet în browserele Web. **2.** Caracter utilizat la introducerea comutatoarelor sau a parametrilor care controlează execuția unui program invocat printr-o interfață cu linie de comandă. *A se vedea și* command-line interface.

// diagonală dublă la dreapta (dublu slash) – Notație care, împreună cu semnul două puncte, este folosită la separarea protocolului URL de numele mașinii gazdă URL. De exemplu, http://www.yahoo.com. *A se vedea și* URL.

: două puncte – Simbol utilizat după numele protocolului în adresa URL. *A se vedea și* URL.

<> paranteze unghiulare – **1.** Pereche de simboluri utilizate la definirea etichetelor în documentul HTML. *A se vedea și* HTML. **2.** În serviciul Internet Relay Chat (IRC) sau în mediul MUD, aceste simboluri sunt utilizate la desemnarea unei acțiuni sau a unei reacții, cum ar fi <chicotit>. *A se vedea și* IRC, MUD. **3.** Pereche de simboluri utilizate la evidențierea adresei de returnare în antetul e-mail.

> paranteză unghiulară la dreapta – **1.** Simbol utilizat în DOS și UNIX la direcționarea spre un fișier a ieșirii rezultate dintr-o comandă. **2.** Simbol utilizat de obicei în mesajele e-mail pentru a desemna textul introdus din alt mesaj.

? semn de întrebare – *A se vedea* question mark.

@ a rond – Simbol utilizat pentru a separa numele de cont de numele de domeniu în adresele e-mail din Internet. Se mai citește și „at".

**** diagonală la stânga (backslash) – *A se vedea* backslash.

0 wait state fără stări de așteptare – *A se vedea* zero wait state.

100BaseT Standard Ethernet pentru rețelele locale în banda de bază care folosesc cablu bifilar torsadat și lucrează la rate de transfer de 100 megabiți pe secundă (Mbps). *Se mai numește și* Fast Ethernet. *A se vedea și* Ethernet (definiția 1).

101-key keyboard tastatură cu 101 taste – Tastatură de calculator care are ca model tastatura extinsă utilizată de IBM pentru calculatoarele IBM PC/AT. Tastatura cu 101 taste și cea extinsă sunt similare în ceea ce privește numărul de taste și funcțiile acestora. Singurele diferențe care pot apărea se referă la dispunerea, reacția la atingere (apăsare) și forma tastelor. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* enhanced keyboard.

1024x768 Standard de afișare super VGA care folosește rezoluția de 1.024 de coloane și 768 de rânduri de pixeli. *A se vedea și* SVGA.

10Base2 Standardul Ethernet și IEEE 802.3 pentru rețelele locale în banda de bază care folosesc cablu coaxial subțire cu lungimea maximă de 200 de metri și lucrează la rate de transfer de 10 megabiți pe secundă (Mbps), în topologie de

B.C.U. „M. EMINESCU" IAŞI

tip magistrală. Nodurile rețelei se leagă la cablu prin conectoare BNC aflate pe placa adaptoare. *Se mai numește și* Cheapernet, thin Ethernet (Ethernet subțire), ThinNet, ThinWire. *A se vedea și* BCN connector, bus network, coaxial cable, Ethernet (definiția 1), IEEE 802 standards.

10Base5 Standardul Ethernet și IEEE 802.3 pentru rețelele locale în banda de bază care folosesc cablu coaxial gros cu lungimea maximă de 500 de metri și lucrează la rate de transfer de 10 megabiți pe secundă (Mbps), în topologie de tip magistrală. Nodurile rețelei sunt prevăzute cu un transceiver care se introduce într-un conector AUI cu 15 pini de pe placa adaptoare și se fixează pe cablu. *Se mai numește și* thick Ethernet (Ethernet gros), ThickNet, ThickWire. *A se vedea și* coaxial cable, Ethernet (definiția 1), IEEE 802 standards.

10BaseF Standardul Ethernet pentru rețelele locale în banda de bază care folosesc cablu din fibre optice și lucrează la rate de transfer de 10 megabiți pe secundă (Mbps), în topologie de tip stea. Toate nodurile sunt conectate la un repetor (concentrator central). Nodul este prevăzut cu un transceiver pentru fibre optice care se introduce într-un conector AUI de pe placa adaptoare și se atașează la cablu prin intermediul unui conector pentru fibre optice de tip ST sau SMA. Standardul 10BaseF include standardul 10BaseFB pentru coloana vertebrală, standardul 10BaseFL pentru legătura dintre concentratorul central și o stație și standardul 10BaseFP pentru rețeaua de tip stea. *A se vedea și* Ethernet (definiția 1), fiber optics, star network.

10BaseT Standardul Ethernet pentru rețelele locale în banda de bază care folosesc cablu bifilar torsadat și lucrează la rate de transfer de 10 megabiți pe secundă (Mbps), în topologie de tip stea. Toate nodurile sunt conectate la un distribuitor central, numit repetor multiport. *A se vedea și* Fast Ethernet (definiția 1), star network, twisted-pair cable.

12-hour clock ceas cu 12 ore – Ceas care reprezintă timpul folosind un domeniu de 12 ore. După ora 12:59 AM sau PM, el revine la ora 1:00. *De comparat cu* 24-hour clock.

1.2M Prescurtare pentru 1,2 megaocteți. Se referă la capacitatea dischetelor de 5,25 inci cu densitate mare.

14.4 Un modem cu rata de transfer maximă de 14,4 kilobiți pe secundă (Kbps).

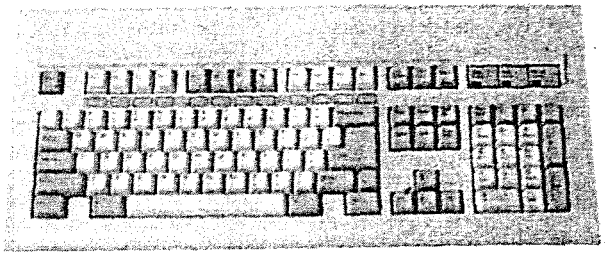
1.44M Prescurtare pentru 1,44 megaocteți. Se referă la capacitatea dischetelor de 3,5 inci cu densitate mare.

16-bit pe 16 biți – *A se vedea* 8-bit, 16-bit, 32-bit, 64-bit.

16-bit application aplicație pe 16 biți – Aplicație scrisă pentru a fi rulată pe un calculator cu arhitectură sau sistem de operare pe 16 biți, cum ar fi MS-DOS sau Windows 3.*x*.

16-bit color culoare pe 16 biți – Ceea ce conține, ține de sau este caracteristic unui display care poate afișa 2^{16} (65.536) culori distincte. *De comparat cu* 24-bit color, 32-bit color.

16-bit machine mașină pe 16 biți – Calculator care prelucrează datele pe grupuri de 16 biți simultan. Un calculator este considerat mașină pe 16 biți dacă microprocesorul său lucrează intern cu cuvinte de 16 biți sau dacă magistrala sa de date poate transfera 16 biți simultan. Modelele IBM PC/AT și cele similare bazate pe microprocesoare Intel 80286 sunt mașini pe 16 biți deoarece atât cuvântul microprocesorului, cât și magistrala de date au dimensiunea de 16



Tastatura cu 101 taste.

biți. Calculatoarele Apple Macintosh Plus și Macintosh SE utilizează un microprocesor cu lungimea cuvântului de 32 de biți (Motorola 68000), dar ele sunt considerate mașini pe 16 biți, deoarece au magistrale de date pe 16 biți.

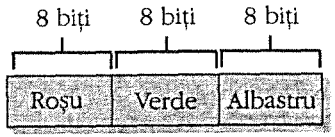
1NF Prescurtare pentru prima formă normală. *A se vedea* normal form (definiția 1).

2000 time problem problema anului 2000 – Problema pe care s-ar putea să o ridice programele de calculator în anul 2000 ca urmare a faptului că includ verificări logice bazate pe indicatoare de an formate din două cifre. De exemplu, să presupunem că un program face o verificare de rutină prin care se asigură că rapoartele despre starea vremii au date calendaristice care nu sunt mai vechi de anul trecut. O astfel de verificare va eșua atunci când anul anterior este „99", iar cel următor este „00", deoarece calculatorul interpretează anul 00 ca fiind 0000, nu 2000. În trecut, când memoria RAM era mult mai scumpă, s-a recurs la indicarea anilor prin două cifre pentru a se face economie de memorie și această metodă de reprezentare a datelor calendaristice a rămas neschimbată în multe programe. O altă problemă care s-ar putea ivi este scurtarea neașteptată a numerelor de indexare, de înregistrare și așa mai departe, atunci când cifrele anului sunt plasate în față și sunt eliminate, fiind interpretate ca zerouri nesemnificative. De exemplu, codul ABC-97001 specifică un element cu numărul de înregistrare 1 pe anul 1997. În anul 2000, acest cod devine ABC-00001 și poate fi trunchiat la ABC-1.

Cum, în general, structurile interne ale programului nu sunt vizibile, s-ar putea ca problemele de acest fel să nu fie evidente decât după 1 ianuarie 2000, ora 12:00 AM. Nu este posibilă verificarea tuturor programelor, dar ca măsură de precauție, în cazul programelor cu caracter special, pot fi utilizate date din viitor pentru a se vedea dacă apar probleme.

24-bit color culoare pe 24 de biți – Sistem de reprezentare a culorilor RGB prin utilizarea a 8 biți de informație pentru a specifica nivelul fiecărei culori primare asociate unui pixel. O imagine cu culoare pe 24 de biți poate conține peste 16 milioane de nuanțe diferite. Nu toate monitoarele de calculatoare pot afișa culoarea pe 24 de biți. S-ar putea ca unele să nu poată

afișa decât culori pe 8 biți (256 de nuanțe) sau pe 16 biți (65.536 de nuanțe). A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* true color (culoare reală). *A se vedea și* bit depth, pixel, RGB. *De comparat cu* 16-bit color, 32-bit color.



Culoare pe 24 de biți. Pentru culoarea unui pixel, sunt utilizați 24 de biți, câte 8 pentru nivelul fiecărei culori primare.

24-hour clock ceas cu 24 de ore – Ceas care reprezintă timpul folosind un domeniu de 24 de ore, de la 00:00 (miezul nopții) la 23:59 (un minut înaintea miezului nopții următoare). *De comparat cu* 12-hour clock.

256-bit pe 256 de biți – Proprietate care înseamnă că există o cale de date lată de 256 de biți.

286 *A se vedea* 80286.

287 *A se vedea* 80287.

28.8 Modem cu rata de transfer maximă de 28,8 kilobiți pe secundă (Kbps).

2NF Prescurtare pentru a doua formă normală. *A se vedea* normal form (definiția 1).

2.PAK Un limbaj de programare folosit în domeniul inteligenței artificiale.

32-bit pe 32 de biți – *A se vedea* 8-bit, 16-bit, 32-bit, 64-bit.

32-bit application aplicație pe 32 de biți – Aplicație scrisă pentru a fi rulată pe un calculator cu arhitectură sau sistem de operare pe 32 de biți, cum ar fi Mac OS sau Windows 95.

32-bit clean pentru 32 de biți – **1.** Se referă la hardware-ul Macintosh conceput să lucreze pe 32 de biți, mod în care poate recunoaște până la 1 gigaoctet de memorie RAM fizică sub sistemul de operare System 7. Această caracteristică este valabilă pentru toate calculatoarele Macintosh actuale; unele modele mai vechi foloseau adresarea pe 16 biți. **2.** Se referă la software-ul scris pentru a opera pe 32 de biți.

32-bit color culoare pe 32 de biți – Sistem de reprezentare a culorilor RGB similar cu culoarea pe 24 de biți, dar care utilizează 8 biți suplimentari, astfel încât să se realizeze un transfer mai rapid al culorii imaginii. *A se vedea*

și bit depth. *De comparat cu* 16-bit color, 24-bit color, RGB.

32-bit driver driver pe 32 de biți – Subsistem software care controlează un dispozitiv hardware (driver de dispozitiv) sau un alt subsistem software. Versiunea pe 32 de biți a unui astfel de program este mai rapidă deoarece folosește integral setul de instrucțiuni al procesoarelor 486 și Pentium. *A se vedea și* driver, instruction set.

32-bit machine mașină pe 32 de biți – Calculator care prelucrează datele pe grupuri de 32 de biți simultan. Calculatoarele Apple Macintosh II și modelele superioare sunt mașini pe 32 de biți deoarece atât cuvântul microprocesorului, cât și magistrala de date au dimensiunea de 32 de biți. Tot așa sunt calculatoarele bazate pe Intel 80386 sau pe microprocesoare superioare.

32-bit operating system sistem de operare pe 32 de biți – Sistem de operare care permite prelucrarea simultană a 4 octeți (32 de biți). Astfel de sisteme de operare sunt Windows NT, Linux și OS/2. *A se vedea și* instruction set, protected mode.

34010, 34020 Coprocesoare de grafică produse de Texas Instruments (TI) și utilizate pe plăcile de grafică din PC-urile performante. Aceste coprocesoare au devenit un fel de standard de facto în domeniul procesoarelor de grafică programabile. Ambele cipuri conțin registre pe 32 de biți, dar 34010 are o magistrală de date de 16 biți, în timp ce 34020 are o magistrală de date de 32 de biți. 34020 este compatibil cu mai vechiul cip 34010, ambele fiind realizate conform standardului TIGA (Texas Instruments Graphical Architecture), un standard care permite utilizarea unui singur driver de aplicație pentru toate plăcile compatibile cu el. *A se vedea și* de facto standard, TIGA, video graphics board.

3.5-inci floppy disk dischetă de 3,5 inci – *A se vedea* microfloppy disk.

360K Prescurtare pentru 360 kiloocteți. Este capacitatea dischetelor simple de 5,25 inci.

.386 Extensie de fișier pentru driverele de dispozitiv virtual sub Windows 3.1. *A se vedea și* virtual device driver.

386 *A se vedea* 80386DX.

386BSD Versiune a sistemului de operare BSD UNIX, diferită de versiunea BSD386 realizată de BSDI. *A se vedea și* BSD UNIX.

386DX *A se vedea* 80386DX.

386SL *A se vedea* 80386SL.

386SX *A se vedea* 80386SX.

387 *A se vedea* 80387.

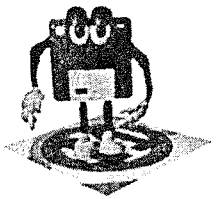
387SX *A se vedea* 80387SX.

3-D 1. Prescurtare pentru tridimensional. Se referă la obiectele sau imaginile care au sau creează impresia că au toate cele trei dimensiuni spațiale (lungime, lățime și înălțime). **2.** Ceea ce creează iluzia de spațiu sau de distanțe variabile, ca în cazul sunetului 3D.

3-D array vector tridimensional – Matrice în care fiecare element este identificat în mod unic de trei indici. *A se vedea și* three-dimensional array.

3-D audio 3D audio – Prescurtarea pentru sunet tridimensional. Acest sunet este înregistrat stereo și creează ascultătorului senzația de învăluire, dându-i impresia că poate localiza cu exactitate sursa (sus, jos, dreapta, stânga, înainte, înapoi). Această tehnologie este folosită pe larg în jocurile video și în unele aplicații din Internet. *Se mai numește și* 3D sound (sunet 3D), binaural sound (sunet stereofonic).

3-D graphic grafică 3D – Imagine grafică în care apar obiecte tridimensionale (cu lungime, lățime și înălțime). Grafica tridimensională este randată pe un suport bidimensional, iar înălțimea este sugerată cu ajutorul perspectivei și al unor tehnici cum ar fi utilizarea gradată a culorii. A se vedea ilustrația.



Grafică 3-D.

3-D metafile metafișier 3D – Fișier independent de dispozitiv, folosit la stocarea unei imagini tridimensionale. *A se vedea și* metafile.

3DMF *A se vedea* QuickDraw 3-D.

3-D model model 3D – *A se vedea* tree-dimensional model.

3-D sound sunet 3D – *A se vedea* 3-D audio.

3GL Prescurtare pentru limbaj din generația a treia. Un astfel de limbaj este superior limbajului de asamblare, deoarece poate fi citit de oameni. Ca exemple pot fi date limbajele C, Pascal și Basic. *Se mai numește și* high-level language (limbaj de nivel înalt). *De comparat cu* 4GL, limbaj de asamblare. *A se vedea și* third-generation language.

3NF Prescurtare pentru a treia formă normală. *A se vedea* normal form (definiția 1).

3Station Stația de lucru fără discuri arhetipală concepută de Bob Metcalfe la 3Com Corporation. *A se vedea și* diskless workstation.

400 Cod de stare HTTP care are semnificația Bad Request (cerere necorespunzătoare). Acest mesaj este trimis de serverul HTTP atunci când cererea unui client nu poate fi satisfăcută deoarece conține o eroare de sintaxă. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), HTTP status codes.

401 Cod de stare HTTP care are semnificația Unauthorized (neautorizat). Acest mesaj este trimis de serverul HTTP atunci când cererea unui client nu poate fi satisfăcută deoarece tranzacția implică existența unui antet Authorization (autorizare) și acesta nu a fost furnizat. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), HTTP status codes.

402 Cod de stare HTTP care are semnificația Payment Required (cu plată). Acest mesaj este trimis de serverul HTTP atunci când cererea unui client nu poate fi satisfăcută deoarece tranzacția implică o plată și nu a fost furnizat antetul ChargeTo (plătit de). *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), HTTP status codes.

403 Cod de stare HTTP care are semnificația Forbidden (interzis). Acest mesaj este trimis de serverul HTTP atunci când cererea unui client nu poate fi satisfăcută deoarece accesul este interzis. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), HTTP status codes.

404 Cod de stare HTTP care are semnificația Not Found (lipsă). Acest mesaj este trimis de serverul HTTP atunci când cererea unui client nu poate fi satisfăcută deoarece nu poate fi găsită adresa URL solicitată. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), HTTP status codes, URL.

486 *A se vedea* i486DX.

486DX *A se vedea* i486DX.

486SL *A se vedea* i486SL.

486SX *A se vedea* i486SX.

4GL Limbaj de programare conceput astfel încât să imite limbajul uman. Termenul desemnează adesea limbajele utilizate pentru bazele de date relaționale și vrea să sugereze că aceste limbaje sunt superioare limbajelor de nivel înalt, cum ar fi C, Pascal sau COBOL. *A se vedea și* application development language, high-level language. *De comparat cu* 3GL, assembly language.

4GL architecture arhitectură 4GL – *A se vedea* two-tier client/server.

4mm tape bandă de 4 mm – *A se vedea* digital audio tape.

4NF Prescurtare pentru a patra formă normală. *A se vedea* normal form (definiția 1).

5.25-inci floppy disk dischetă de 5,25 inci – *A se vedea* floppy disk.

56K Capacitatea de a asigura 56 de kilobiți pe secundă (Kbps) pentru traficul printr-un circuit de comunicație. Un canal de voce poate transporta până la 64 Kbps (purtătoare T0); 8 Kbps sunt folosiți pentru semnalizare și rămân 56 Kbps pentru trafic. *A se vedea și* T-carrier.

586 Numele neoficial folosit de specialiștii și publicațiile din domeniul calculatoarelor pentru a se referi la cipul cu care Intel urma să înlocuiască microprocesorul i486. Însă, din dorința de a-i asigura o mai bună protecție comercială, Intel a hotărât ca acest microprocesor să se numească Pentium. *A se vedea și* Pentium.

5NF Prescurtare pentru a cincea formă normală. *A se vedea* normal form (definiția 1).

5x86 Clona realizată de Cyrix Corporation pentru cipul CPU Intel Pentium. *A se vedea și* 586, 6x86, central processing unit, clone, Pentium.

64-bit pe 64 de biți – *A se vedea* 8-bit, 16-bit, 32-bit, 64-bit.

64-bit machine mașină pe 64 de biți – Calculator care prelucrează datele pe grupuri de 64 de biți simultan. Un calculator este considerat mașină pe 64 de biți dacă microprocesorul său lucrează intern cu cuvinte de 64 de biți sau dacă magistrala sa de date poate transfera 64 de biți simultan. Astfel, cipul CPU pe 64 de biți folosește cuvinte de 64 de biți (8 octeți); iar magistrala de date pe 64 de biți are 64 de linii, ceea ce îi permite să transfere 64 de biți simultan. Printre calculatoarele cu arhitectură pe 64 de biți se numără Alpha AXP (produs de Digital Equipment Corporation), stația de lucru Ultra (realizată de Sun Microsystems, Inc.) și PowerPC 620 (produs de Motorola și IBM).

6502 Microprocesor pe 8 biți produs de Rockwell International, cu care au fost dotate microcalculatoarele Apple II și Commodore 64.

65816 Microprocesor pe 16 biți produs de Western Digital Design, cu care a fost dotat Apple IIGS. Poate emula microprocesorul 6502, astfel încât asigură compatibilitatea cu vechile versiuni de software pentru Apple II. *A se vedea și* 6502.

6800 Microprocesor pe 8 biți produs de Motorola la începutul anilor 1970. Nu a cunoscut un succes prea mare pe piață.

68000 Primul microprocesor din familia 680x0 a firmei Motorola, lansat pe piață în 1979 și utilizat la primele calculatoare Apple Macintosh, precum și la imprimantele Apple LaserWriter IISC și Hewlett-Packard LaserJet. Cipul 68000 avea registre interne pe 32 de biți, dar transfera datele printr-o magistrală de 16 biți. Cu o magistrală de adrese de 24 de biți, 68000 putea gestiona 16 megaocteți de memorie fizică, de 16 ori mai mult decât cipul Intel 8088, cu care era dotat calculatorul IBM PC. În plus, arhitectura cipului 68000 simplifica scrierea programelor, deoarece adresarea era liniară (nu segmentată, ca la 8088), iar toate registrele de adrese lucrau identic, ca și registrele de date. *A se vedea și* linear addressing architecture, segmented addressing architecture.

68020 Microprocesor din familia 680x0 a firmei Motorola, lansat pe piață în 1984. Acest cip avea 32 de biți de adresă, o magistrală de date pe 32 de biți și putea lucra la frecvențe de ceas cuprinse între 16 MHz și 33 MHz. Microprocesorul 68020 a fost folosit de Apple la fabricarea calculatorului Macintosh II original și a imprimantei LaserWriter IINT.

68030 Microprocesor din familia 680x0 a firmei Motorola, lansat pe piață în 1987. Acest cip avea 32 de biți de adresă, o magistrală de date pe 32 de biți și putea lucra la frecvențe de ceas cuprinse între 20 MHz și 50 MHz. Microprocesorul 68030 dispunea de un sistem intern de gestionare a memoriei paginate, ceea ce elimina necesitatea utilizării unor cipuri suplimentare pentru această funcție.

68040 Microprocesor din familia 680x0 a firmei Motorola, lansat pe piață în 1990. Acest cip are 32 de biți de adresă, o magistrală de date pe 32 de biți și lucrează la frecvența de 25 MHz. Microprocesorul 68040 dispune de o unitate internă de calcul în virgulă mobilă și de unități interne de gestionare a memoriei, cum ar fi zonele cache independente de 4 KB pentru instrucțiuni și pentru date, ceea ce elimină necesitatea utilizării unor cipuri suplimentare pentru aceste funcții. În plus, cipul 68040 este capabil să execute instrucțiunile în paralel, deoarece dispune de mai multe canale independente de instrucțiuni, de mai multe magistrale interne și de zone cache separate pentru date și pentru instrucțiuni.

6845 Controller video programabil produs de Motorola și utilizat de IBM la fabricarea adaptoarelor MDA (Monochrome Display Adapter) și CGA (Color/Graphics Adapter). Ca urmare a faptului că 6845 a fost utilizat pe scară largă la calculatoarele IBM PC și compatibile, generațiile ulterioare de adaptoare video, cum ar fi EGA și VGA, au continuat să ofere suport pentru operațiile acestui cip. *A se vedea și* CGA, EGA, MDA, VGA.

68881 Coprocesor în virgulă mobilă produs de Motorola pentru a fi utilizat împreună cu microprocesoarele 68000 și 68020. 68881 oferă instrucțiuni pentru aritmetica în virgulă mobilă de mare performanță, un set de registre de date în virgulă mobilă și 22 de constante interne, printre care se numără p și puterile lui 10. Cipul 68881 corespunde standardului de aritmetică binară în virgulă mobilă ANSI/IEEE 754-1985. Utilizarea acestui cip poate conduce la o îmbunătățire considerabilă a performanțelor sistemului, atunci când software-ul folosește funcțiile puse la dispoziție. *A se vedea și* floating-point processor.

68K *A se vedea* 68000.

6x86 Microprocesor compatibil cu 8086, realizat de Cyrix Corporation. Este compatibil la soclu cu unele microprocesoare Pentium produse de Intel și poate fi utilizat în locul lor. *A se vedea și* 8086, microprocessor, Pentium.

7-bit ASCII ASCII pe 7 biți – Set de caractere ASCII pe 7 biți utilizat pentru mesajele poștale obișnuite sub UNIX. Cel de al optulea bit are rolul de bit de paritate, fiind folosit la corectarea erorilor. *A se vedea și* ASCII, parity bit.

7-track pe 7 piste – Modalitate de stocare pe bandă care plasează datele pe o bandă magnetică de 0,5 inci sub forma a șapte piste paralele, separate. Acesta este un format de înregistrare

vechi, utilizat pentru calculatoarele care transferau datele pe grupuri de 6 biți simultan. Datele sunt înregistrate sub forma unor grupuri formate din șase biți de date și un bit de paritate. Unele dintre calculatoarele personale actuale utilizează un format cu 9 piste pentru înregistrarea pe bandă. *A se vedea și* 9-track.

80286 Microprocesor pe 16 biți al firmei Intel, lansat pe piață în 1982 și utilizat la fabricarea, în 1984, a calculatoarelor IBM PC/AT și a celor compatibile. 80286 are registre de 16 biți, transferă informațiile printr-o magistrală de date de 16 biți și utilizează 24 de biți de adresă. Acest microprocesor poate lucra în două moduri: modul real, care este compatibil cu 8086 și oferă suport pentru MS-DOS, și modul protejat, care permite folosirea a 16 megaocteți de memorie și protejează sistemul de operare de accesul incorect solicitat de anumite aplicații prost construite, care poate duce la căderea sistemului în modul real. *Se mai numește și* 286. *A se vedea și* protected mode, real mode.

80287 Coprocesor în virgulă mobilă produs de Intel pentru a fi utilizat împreună cu familia de microprocesoare 80286. Disponibil în versiuni care pot lucra la frecvențe de ceas cuprinse între 6 MHz și 12 MHz, 80287 oferă aceleași funcții ca și coprocesorul 8087, cel utilizat de sistemele bazate pe 8086. Cum 80287 dispune de schemele de protecție și de gestionare a memoriei din 80286, poate fi folosit atât în modul real, cât și în cel protejat. De asemenea, dacă fabricantul calculatorului prevede pe placa de bază suportul necesar, cipul 80287 poate fi utilizat și în sistemele bazate pe microprocesorul 80386. *A se vedea și* floating-point processor.

802.x standards standardele 802.x – *A se vedea* standardele IEEE 802.

80386 *A se vedea* 80386DX.

80386DX Microprocesor pe 32 de biți al firmei Intel, lansat pe piață în 1985. 80386 este un microprocesor complet pe 32 de biți; aceasta înseamnă că are registre de 32 de biți, poate transfera 32 de biți simultan prin magistrala de date și poate folosi 32 de biți pentru adresele de memorie. Ca și mai vechiul cip 80286, 80386 poate lucra în două moduri: modul real, care este compatibil cu 8086 și recunoaște MS-DOS, și modul protejat, care permite accesul direct la 4 GB de memorie, oferă suport pentru multitasking și protejează sistemul de operare de blocările care pot rezulta din accesul incorect la memorie solicitat de aplicații ce conțin erori de programare. În plus, 80386 are posibilitatea să lucreze în modul 8086 virtual (numit și modul real virtual). În acest mod, microprocesorul este văzut de program ca un 8086, dar un 8086 pentru care adresa memoriei de 1 MB poate fi oriunde în memoria fizică și care dispune de măsurile de siguranță oferite de modul protejat. Modul 8086 virtual este baza ferestrei MS-DOS din interiorul mediului Windows. *Se mai numește și* 386, 386DX, 80386. *A se vedea și* protected mode, real mode, virtual real mode.

80386SL Microprocesor produs de Intel pentru a fi utilizat la fabricarea calculatoarelor laptop. 80386SL are caracteristici similare cu cele ale cipului 80386SX, dar are și capacitatea de a reduce consumul de energie electrică. În particular, 80386SL poate să-și reducă frecvența ceasului la zero atunci când nu lucrează și apoi, când trebuie să execute o operație, să revină la valoarea nominală, având conținutul registrelor intact. *Se mai numește și* 386SL. *A se vedea și* 80386SX, green PC, i486SL.

80386SX Microprocesor produs de Intel, lansat pe piață în 1988 ca o versiune ieftină a cipului 80386DX. În esență, 80386SX este un procesor 80386DX cu o magistrală de date de 16 biți. Utilizarea magistralei de date pe 16 biți permite sistemelor bazate pe 80386SX să folosească părți componente mai ieftine din clasa AT, ceea ce conduce la o scădere substanțială a prețului total al sistemului. 80386SX oferă performanțe superioare față de 80286 și permite rularea programelor scrise pentru 80386DX. De asemenea, 80386SX beneficiază de unele dintre caracteristicile cipului 80386DX, cum ar fi multitaskingul și modul 8086 virtual. *Se mai numește și* 386SX. *A se vedea și* 80386DX.

80387 Coprocesor în virgulă mobilă produs de Intel pentru a fi utilizat împreună cu familia de microprocesoare 80386. Disponibil în versiuni care pot lucra la frecvențe de ceas cuprinse între 16 MHz și 33 MHz, 80387 oferă funcțiile coprocesorului 8087, cel utilizat în sistemele bazate pe 8086, precum și operații transcendentale pentru calcularea funcțiilor sinus, cosinus, tangentă, arctangentă și logaritm. Cipul 80387

corespunde standardului de aritmetică binară în virgulă mobilă ANSI/IEEE 754-1985. 80387 lucrează independent de modul procesorului 80386 și funcționează la parametri proiectați indiferent dacă 80386 este în modul real, protejat sau 8086 virtual. *Se mai numește și* 387. *A se vedea și* 80386DX, floating-point processor.

80387SX Coprocesor în virgulă mobilă produs de Intel pentru a fi utilizat împreună cu microprocesorul 80386SX. Oferă aceleași funcții ca și coprocesorul 80387 în sistemele bazate pe 80386, dar poate lucra doar la 16 MHz. *Se mai numește și* 387SX. *A se vedea și* 80386SX, floating-point processor.

80486 *A se vedea* i486DX.

80486SL *A se vedea* i486SL.

80486SX *A se vedea* i486SX.

8080 Unul dintre primele cipuri capabile să constituie baza unui calculator personal. Intel l-a lansat pe piață în 1974 și a fost utilizat la fabricarea calculatorului Altair 8800. 8080 poate prelucra 8 biți de date simultan și utilizează 16 biți de adresă. A fost folosit ca model la elaborarea microprocesorului Z80. În plus, microprocesoarele din familia 80x86, care constituie fundația calculatorului IBM PC, a celor care i-au succedat și a celor compatibile, au la bază un set de registre organizat similar cu cel al cipului 8080. *A se vedea și* Altair 8800, Z80.

8086 Primul microprocesor din familia 80x86 a firmei Intel, lansat pe piață în 1978. 8086 are registre de 16 biți, o magistrală de date pe 16 biți și folosește 20 de biți de adresă, astfel încât poate gestiona 1 megaoctet de memorie. Registrele interne conțin un set organizat identic cu cel al cipului 8080. Frecvența de lucru variază de la 4,77 MHz la 10 MHz. *A se vedea și* 8080.

8087 Coprocesor în virgulă mobilă produs de Intel pentru a fi utilizat împreună cu microprocesoarele 8086/8088 și 80186/80188. Disponibil în versiuni care pot lucra la frecvențe de ceas cuprinse între 5 MHz și 10 MHz, 8087 oferă instrucțiuni inexistente în setul de instrucțiuni al cipurilor 8086/8088, care realizează operații aritmetice, trigonometrice, exponențiale și logaritmice cu întregi pe 16, 32 și 64 de biți, cu numere în virgulă mobilă pe 32, 64 și 80 de biți și cu operanzi BCD (binary-coded decimal) de 18 cifre. Utilizarea acestui cip poate conduce la o îmbunătățire considerabilă a performanțelor

sistemului, atunci când software-ul folosește funcțiile puse la dispoziție. Cipul 8087 corespunde standardului de aritmetică binară în virgulă mobilă IEEE 754. *A se vedea și* 8086, 8088, floating-point processor.

8088 Microprocesorul utilizat de calculatorul IBM PC original. Lansat pe piață de Intel în 1978, 8088 este identic cu 8086, cu deosebirea că are o magistrală de date de 8 biți (transferă 8 biți simultan) în loc de o magistrală pe 16 biți (care permite transferarea a 16 biți simultan). *A se vedea și* 8086, bus.

80-character line length rând de 80 de caractere – Lungime de rând standard, pentru ecrane în modul text. Utilizată de primele calculatoare IBM PC și de terminalele profesionale din anii 1970 și 1980, această lungime este moștenită de la perforatoarele de cartele și de la sistemele de operare ale calculatoarelor mainframe, în care fiecare rând dintr-un fișier afișat pe terminal era considerat de calculator o cartelă. Interfețele grafice cu utilizatorul acceptă lungimi de rând mai mari sau mai mici, în funcție de fonturile alese. Un mesaj alcătuit din rânduri mai lungi cu ajutorul unui program e-mail grafic apare fragmentat și este dificil de citit când este afișat de un utilizator care dispune doar de un program care emulează terminalul și de un cont shell.

80x86 *A se vedea* 8086.

82385 Cip controller de cache produs de Intel, care permite restaurarea în memoria principală a blocurilor de cache modificate, în paralel cu accesul la cache al unității CPU (sau DMA). *A se vedea și* cache, central processing unit, controller, direct memory access.

8.3 Formatul standard pentru denumirile fișierelor din MS-DOS/Windows 3.*x*. Numele fișierului are maximum opt caractere, este urmat de un punct și apoi de extensia fișierului. *De comparat cu* long filenames.

8514/A Adaptor de grafică lansat pe piață de IBM în aprilie 1987 și retras în octombrie 1991. 8514/A era destinat îmbunătățirii performanțelor adaptorului VGA din unele calculatoare PS/2 ale firmei IBM. Realiza trecerea de la rezoluția 640x480 cu 16 culori simultane la 1.024x768 cu 256 de culori simultane, ceea ce însemna o mărire de aproape patru ori a cantității de informații afișate pe ecran. Acest adaptor nu putea fi utilizat decât de calculatoarele

PS/2 care dispuneau de magistrala Micro Channel Architecture. De asemenea, 8514/A folosea afișarea întrețesută, ceea ce avea ca efect un tremur perceptibil la rezoluții mari. Ca urmare, acest adaptor nu s-a bucurat de un succes deosebit. Pe piață s-a impus adaptorul SVGA (Super VGA), deoarece putea folosi magistralele ISA și EISA, mult mai răspândite. *A se vedea și* EISA, interlacing, ISA, Micro Channel Architecture, noninterlaced, SVGA, VGA.

88000 Set de cipuri RISC (reduced instruction set computing – prelucrarea datelor pe baza unui set redus de instrucțiuni) al firmei Motorola, lansat pe piață în 1988 și bazat pe arhitectura Harvard. Setul 88000 la 20 MHz conține un cip CPU 88100 și cel puțin două cipuri CMMU (cache memory management unit – unitate de gestionare a memoriei cache) de tip 88200, unul pentru date și celălalt pentru instrucțiuni. Cipul CPU RISC 88100 conține un procesor de numere întregi și unul de numere în virgulă mobilă, are 32 de registre generale de 32 de biți fiecare, 21 de registre de control și lucrează cu date și adrese pe 32 de biți. 88100 poate lucra cu 4 gigaocteți de date externe și 1 gigaoctet de instrucțiuni pe 32 de biți în spațiul de memorie. Pot fi configurate până la patru seturi de cipuri să lucreze cu aceeași memorie într-un sistem multiproces. *A se vedea și* central processing unit, floating-point processor, Harvard architecture, RISC.

88100 *A se vedea* 88000.

88200 *A se vedea* 88000.

8-bit, 16-bit, 32-bit, 64-bit pe 8 biți, pe 16 biți, pe 32 de biți, pe 64 de biți – **1.** Capacitatea de a transfera 8, 16, 32 sau 64 de biți pe liniile magistralei de date. De exemplu, sistemele IBM MCA conțin una sau mai multe magistrale de date pe 32 de biți, cu linii suplimentare de date pe 16 sau pe 8 biți. *A se vedea și* 16-bit machine, 32-bit machine, 64-bit machine, 8-bit machine. **2.** Capacitatea de a transfera 8, 16, 32 sau 64 de biți pe liniile de date ale unui adaptor video. Un

adaptor video pe *n* biți poate afișa până la 2" culori. De exemplu, un adaptor video pe 8 biți poate afișa până la 256 de culori, un adaptor video pe 16 biți poate afișa până la 65.536 de culori, iar un adaptor video pe 24 de biți poate afișa peste 16 milioane de culori. (Adaptorul video pe 24 de biți are o cale de date de 32 de biți, dar 8 biți nu sunt folosiți direct la generarea culorilor.) *A se vedea și* alpha channel.

8-bit machine mașină pe 8 biți – Calculator care prelucrează datele pe grupuri de 8 biți simultan. Un calculator este considerat mașină pe 8 biți dacă microprocesorul său lucrează intern cu cuvinte de 8 biți sau dacă magistrala sa de date poate transfera 8 biți simultan. Calculatorul IBM PC original era dotat cu un microprocesor (8088) care lucra intern cu cuvinte de 16 biți, dar transfera datele pe grupuri de 8 biți. Astfel de mașini sunt considerate mașini pe 8 biți deoarece dimensiunea magistralei de date limitează performanțele generale.

8mm tape bandă de 8 mm – Format de cartuș de bandă utilizat la salvările de siguranță ale datelor. Seamănă cu casetele folosite de anumite videocamere, cu excepția faptului că banda este configurată pentru stocarea datelor. Pe acest cartuș poate fi stocată o cantitate de 5 GB sau mai mare de date (care, opțional, sunt comprimate).

8-N-1 Prescurtare pentru **8** bits, **N**o parity, **1** stop bit (8 biți, fără paritate, 1 bit de stop). Este configurația prestabilită de obicei pentru comunicațiile seriale, cum ar fi transmisiile prin modem.

9600 Modem cu rata de transfer maximă de 9.600 biți pe secundă (bps).

9-track pe 9 piste – Modalitate de stocare pe bandă care plasează datele pe o bandă magnetică de 0,5 inci sub forma a nouă piste paralele, separate (câte una pentru fiecare bit de date dintr-un octet și una pentru bitul de paritate). *A se vedea și* 7-track.

Å *A se vedea* angstrom.

A: În Windows și în alte sisteme de operare, este identificatorul utilizat pentru prima unitate de dischete (numită și unitatea primară). Cu excepția cazului în care se specifică altceva prin modificarea instrucțiunilor de configurare din CMOS, aceasta este prima unitate pe care se caută instrucțiunile de inițializare.

ABC 1. Acronim pentru **A**tanasoff-**B**erry **C**omputer. Este primul calculator digital electronic, creat de John Atanasoff și Clifford Berry de la Universitatea de Stat Iowa în 1942. **2.** Acronim pentru automatic brightness control (controlul automat al strălucirii). Circuit care modifică luminozitatea monitorului pentru a compensa condițiile de iluminare ale mediului de lucru. **3.** Limbaj imperativ și mediu de programare elaborat la CWI, în Olanda. Acest limbaj interactiv, structurat, de nivel înalt este ușor de învățat și de utilizat. Nu este un limbaj destinat programării sistemelor, dar poate fi folosit în scopuri didactice sau pentru a experimenta diverse soluții.

.ab.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Alberta, Canada.

abend sau ABEND Prescurtare pentru **ab**normal **end** (terminare anormală). Închiderea prematură a unui program, ca urmare a unei erori de programare sau a blocării sistemului. *A se vedea și* abort, crash[1].

ABI *A se vedea* application binary interface.

ABIOS Acronim pentru **A**dvanced **B**asic **I**nput/**O**utput **S**ystem. Set de rutine pentru servicii de intrare/ieșire care asigură suportul pentru multitasking și modul protejat pentru calculatoarele IBM PS/2. *A se vedea și* BIOS.

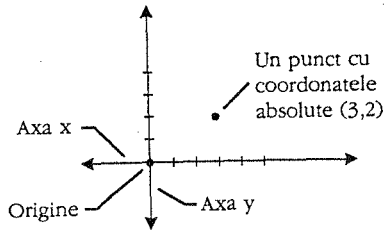
abnormal end terminare anormală – *A se vedea* abend.

abort a renunța – A termina brusc. Este un termen folosit adesea pentru a desemna închiderea neașteptată a unui program sau a unei proceduri în curs de execuție.

absolute address adresă absolută – Mijloc prin care se specifică, într-un program, o anumită locație de memorie prin folosirea adresei (numărului) acesteia, nu a unei expresii care trebuie evaluată pentru a rezulta adresa. *Se mai numește și* direct address (adresă directă), machine address (adresă de mașină), real address (adresă reală). *A se vedea și* absolute coding. *De comparat cu* relative address, virtual address.

absolute coding codare absolută – Cod de program în care se folosesc adresele absolute, nu adresele indirecte. *A se vedea și* absolute address, indirect address.

absolute coordinates coordonate absolute – Coordonatele definite față de origine, punctul în care se intersectează axele. În cazul graficelor și a graficii pe calculator, se utilizează coordonatele absolute pentru localizarea punctelor dintr-o diagramă sau dintr-o grilă de afișare – de exemplu, puncte în raport cu axele *x* și *y* dintr-un grafic sau față de axele *x*, *y* și *z* ale unui obiect tridimensional. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Cartesian coordinates.



Coordonate absolute.

absolute path cale absolută – Calea de specificare a unui fișier care începe de la cel mai înalt nivel de identificare pentru o unitate de disc (de exemplu, C:\doc\lucru\contract.txt). *A se vedea și* path (definiția 2). *De comparat cu* relative path.

absolute pointing device dispozitiv de indicare absolută – Dispozitiv de indicare mecanică sau fizică, a cărui poziție este corelată cu poziția cursorului afișat pe ecran. De exemplu, dacă utilizatorul unei tablete de grafică plasează creionul în colțul din stânga-sus al tabletei, cursorul se mută în colțul din stânga-sus al ecranului sau al ferestrei asociate de pe ecran. *A se vedea și* absolute coordinates, graphics tablet. *De comparat cu* relative pointing device.

absolute value valoare absolută – Exprimarea mărimii unui număr fără a ține cont de semn (+ sau –). Valoarea absolută este întotdeauna mai mare sau egală cu zero. De exemplu, 10 este valoarea absolută a numerelor 10 și –10. Limbajele de programare și programele de calcul tabelar conțin, de obicei, funcții care returnează valoarea absolută a unui număr.

abstract[1] abstract – **1.** În sistemele de recunoaștere a caracterelor, acest termen se referă la un tip de simbol care, spre deosebire de o literă sau o cifră, nu are o semnificație intrinsecă și trebuie definit pentru a putea fi interpretat. **2.** În programare, acest termen se referă la un tip de date definit de operațiile care pot fi executate cu obiectele de acel tip, nu de proprietățile obiectelor respective. *A se vedea și* abstract data type.

abstract[2] rezumat – În prelucrarea informațiilor și în bibliologie, un sumar care conține unul sau câteva paragrafe și care este așezat la începutul unui document investigativ, cum ar fi o lucrare științifică.

abstract class clasă abstractă – În limbajul de programare C++, opusul unei clase concrete (cea în care pot fi create obiecte). Într-o clasă abstractă nu pot fi create obiecte; ea este folosită doar la definirea subclaselor, unde pot fi create obiecte. *A se vedea și* object (definiția 2).

abstract data type tip de date abstract – În programare, un set de date definit de programator prin specificarea informației pe care o poate conține și a operațiilor pe care le acceptă. Tipul de date abstract are un caracter mai general decât tipul de date limitat la proprietățile obiectelor pe care le conține – de exemplu, tipul de date „animale de apartament" este mai cuprinzător decât tipurile de date „câini de apartament", „păsări de apartament" sau „pești de apartament". Exemplul cel mai utilizat pentru a ilustra tipul de date abstract este stiva, o mică porțiune din memorie în care se stochează informații, de obicei temporar. Privită ca un tip de date abstract, stiva este o structură în care pot fi introduse sau din care pot fi scoase datele, fără să conteze dacă sunt, de exemplu, de tip întreg sau de tip real.

Modul în care programul realizează operațiile cu tipurile de date abstracte este încapsulat (ascuns) față de restul programului. Încapsularea permite programatorului să modifice definiția tipului de date sau operațiile sale fără să introducă erori în codul în care este utilizat tipul de date abstract. Tipurile de date abstracte reprezintă un pas intermediar între programarea clasică și programarea orientată spre obiecte. *A se vedea și* data type, object-oriented programming.

abstract machine mașină abstractă – Tip de procesor care nu a fost elaborat pentru a fi implementat, ci pentru a fi folosit ca model de prelucrare a unui limbaj intermediar, numit limbaj mașină abstract, care este utilizat de un interpretor sau de un compilator. Setul său de instrucțiuni poate conține instrucțiuni care seamănă mai mult cu limbajul compilat decât instrucțiunile unui calculator real. De asemenea, poate fi folosit pentru a face implementarea limbajului portabilă pe alte platforme.

abstract syntax sintaxă abstractă – Descrierea unei structuri de date independente de structurile hardware și de codificări.

Abstract Syntax Notation One Numele standardului ISO referitor la notația specificațiilor independente ale tipurilor și structurilor de date în conversiile sintactice. *Acronim:* ASN.1. *A se vedea și* data type, ISO, syntax.

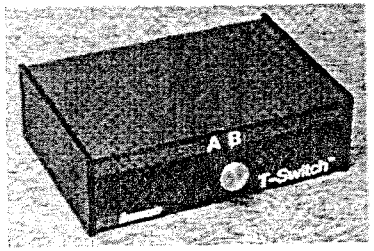
abstract syntax tree arbore sintactic abstract – Reprezentare a programelor sub formă de arbore, utilizată de multe medii de programare integrate și de editoare orientate spre structură.

A/B switch box bloc comutator cu două poziții – Cutie care conține un comutator de selecție cu două poziții. Când utilizatorul alege una dintre poziții, semnalul care intră în bloc este dirijat dinspre o intrare unică spre una din cele două ieșiri sau dinspre intrarea selectată spre o ieșire

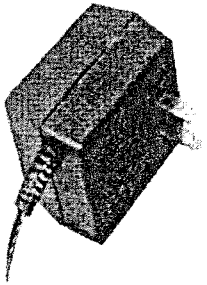
unică. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* switch (definiția 1).

AC *A se vedea* alternating current.

AC adapter adaptor c.a. – Sursă de alimentare externă care convertește tensiunea alternativă de 110 V sau 220 V a rețelei electrice („tensiunea prizei") într-o tensiune continuă, mai mică, cu care se alimentează echipamentele electronice (cum ar fi un calculator laptop) care nu dispun de o sursă de alimentare proprie. A se vedea ilustrația.



Bloc comutator cu două poziții.



Adaptor c.a.

accelerator accelerator – **1.** În aplicații, tastă sau combinație de taste cu care se realizează o funcție prestabilită. *Se mai numește și* shortcut key (tastă de scurtătură). **2.** În hardware, dispozitiv care mărește viteza de execuție a unui subsistem, ceea ce conduce la creșterea performanțelor programului. *A se vedea și* accelerator card, Windows-based accelerator.

accelerator board placă acceleratoare – *A se vedea* accelerator card.

accelerator card cartelă acceleratoare – Placă cu circuit imprimat care preia total sau parțial

funcțiile microprocesorului principal al calculatorului, ceea ce conduce la creșterea performanțelor. *Se mai numește și* accelerator board (placă acceleratoare). *A se vedea și* expansion board, graphics accelerator.

acceptable use policy politica de utilizare acceptabilă – Set de reguli elaborat de un furnizor de servicii Internet sau de un serviciu informațional on-line, prin care se indică activitățile permise sau nu utilizatorului pe durata conectării la serviciul respectiv. De exemplu, unii furnizori de servicii nu permit utilizatorilor desfășurarea unor activități comerciale prin rețea. *Acronim:* AUP. *A se vedea și* ISP, online information service.

acceptance test test de acceptare – Verificare oficială a unui produs hardware realizată de client, de obicei la fabrica producătoare, pentru a se constata dacă produsul respectiv funcționează conform specificațiilor.

access[1] acces – **1.** Actul de citire sau de scriere a datelor în memorie. **2.** Conectarea la Internet, la altă rețea sau la alt sistem.

access[2] a accede la – A obține accesul la memorie în vederea scrierii sau citirii datelor.

access arm braț de acces – Braț mecanic utilizat la poziționarea capului (capetelor) de citire/scriere pe suprafața unui disc în unitatea de disc. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* head arm (brațul capului).

Braț de acces.

ACCESS.bus Magistrală bidirecțională utilizată la conectarea perifericelor la un PC. Magistrala ACCESS.bus permite conectarea la sistem a unui număr de până la 125 de periferice de viteză mică, cum ar fi imprimante, modemuri, mouse-uri sau tastaturi, prin intermediul unui singur port. Perifericele care conțin suport pentru magistrala ACCESS.bus sunt prevăzute cu un conector sau un port de conectare similar cu fișa telefonică și se leagă în cascadă. Cu toate acestea, PC-ul comunică direct cu fiecare periferic și viceversa. În urma conectării la sistem a unui dispozitiv ACCESS.bus (de exemplu, o imprimantă), sistemul îl identifică și îl configurează automat pentru funcționarea cu performanțe optime. Perifericele pot fi conectate și în timpul funcționării calculatorului (*conectare la cald*). În urma conectării, perifericelor le este atribuită automat o adresă unică (autoadresare). Creată de Digital Equipment Corporation, magistrala ACCESS.bus concurează cu magistrala USB, realizată de Intel. *A se vedea și* bidirectional, bus, daisy chain, hot plugging, input/output port, peripheral. *De comparat cu* USB.

access code cod de acces – *A se vedea* password.

access control controlul accesului – Mecanismul de limitare a accesului la anumite informații sau la anumite comenzi pe baza identității utilizatorilor și a apartenenței lor la diverse grupuri predefinite. Controlul accesului este folosit de obicei de administratorii de sistem pentru a limita accesul utilizatorului la resursele rețelei, cum ar fi serverele, directoarele și fișierele. *A se vedea și* access privileges, system administrator.

access control list listă de control a accesului – Listă asociată unui fișier, care conține numele utilizatorilor și ale grupurilor care au permisiunea să obțină accesul sau să modifice fișierul respectiv. *Acronim:* ACL.

accessibility accesibilitate – Calitatea unui sistem de a încorpora hardware sau software care îl face utilizabil de către persoanele cu deficiențe fizice, cum ar fi imobilitatea parțială, lipsa vederii sau a auzului.

access mechanism mecanism de acces – **1.** Componentele unității de disc utilizate la mutarea capului (capetelor) de citire/scriere pe pista corespunzătoare de pe suprafața unui disc magnetic sau optic. **2.** Circuit care permite unei părți componente a calculatorului să

trimită semnale altei părți. *A se vedea și* disk controller. **3.** În programare, mijlocul prin care o aplicație poate citi sau scrie într-o resursă. *Se mai numește și* access method (metodă de acces).

access method metodă de acces – *A se vedea* access mechanism (definiția 3).

access number număr de acces – Numărul de telefon utilizat de un abonat pentru a obține accesul la un serviciu on-line.

accessory accesoriu – *A se vedea* peripheral.

access path cale de acces – Ruta urmată de un sistem de operare pentru a găsi locația în care este stocat un fișier. Calea de acces începe cu un identificator de unitate sau de volum (disc), continuă cu un lanț de directoare și subdirectoare, dacă este cazul, și se termină cu numele fișierului. Un exemplu de cale de acces ar putea fi C:\carti\diction\start.exe.

access privileges privilegii de acces – Tipul operațiilor permise unui anumit utilizator asupra unei resurse de sistem din rețea sau de pe serverul de fișiere. Administratorul de sistem are posibilitatea să permită sau să interzică diferite operații, cum ar fi accesul la server, vizualizarea conținutului unui director, deschiderea sau transferul fișierelor, crearea, modificarea sau ștergerea fișierelor sau a directoarelor. Atribuirea privilegiilor de acces permite administratorului să mențină securitatea sistemului, să împiedice accesul la informațiile confidențiale sau private și să aloce resursele sistemului, cum ar fi spațiul de disc. *A se vedea și* file protection, file server, permission, system administrator, write access.

access provider furnizor de acces – *A se vedea* ISP.

access rights drepturi de acces – Permisiunea de a vedea, de a intra în sau de a modifica un fișier, un dosar sau un sistem.

access speed viteză de acces – *A se vedea* access time.

access time timp de acces – **1.** Timpul necesar pentru ca datele din memorie să ajungă la procesor după selectarea adresei. **2.** Timpul necesar pentru ca un cap de citire/scriere al unei unități de disc să localizeze o pistă pe suprafața discului. Timpul de acces se măsoară de obicei în milisecunde și este utilizat ca un indicator al nivelului performanțelor pentru unitățile de hard-disc și de CD-ROM. *A se vedea*

și read/write head, seek time, settling time, wait state. *De comparat cu* cycle time.

account cont – **1.** Metodă de înregistrare utilizată de furnizorul unui serviciu on-line pentru a identifica abonatul și pentru a ține evidența utilizării în vederea stabilirii taxei. **2.** Înregistrare rezervată fiecărui utilizator autorizat de către rețelele locale și de sistemele de operare cu mai mulți utilizatori, pentru identificare, administrare și din motive de securitate.

accounting file fișier de contabilizare – Fișier generat de controllerul unei imprimante pentru înregistrarea numărului de pagini tipărite pentru fiecare lucrare și a utilizatorului care a solicitat tipărirea.

accounting machine mașină de contabilizare – **1.** Una dintre primele aplicații ale prelucrării automate a datelor, utilizată în contabilitate mai ales între anii 1940 și 1950. Primele mașini de contabilizare nu erau electronice, ci foloseau cartele perforate și fire plasate pe un panou de conectare. **2.** Calculator la care se lansează un pachet de programe de contabilitate de fiecare dată când este pornit, astfel încât devine o mașină dedicată, a cărei singură funcție este contabilizarea.

account policy politica de conturi – **1.** În cazul rețelelor locale și al sistemelor de operare cu mai mulți utilizatori, reprezintă un set de reguli care stabilește când i se permite accesul la sistem unui nou utilizator și când pot fi extinse drepturile unui utilizator astfel încât să cuprindă resurse de sistem suplimentare. De asemenea, politica de conturi stabilește regulile generale pe care trebuie să le respecte un utilizator în vederea întreținerii privilegiilor de acces. **2.** În Windows NT, este un set de reguli privind parolele conturilor de utilizator dintr-un domeniu sau ale unui calculator individual. *A se vedea și* domain (definiția 2).

ACCU *A se vedea* Association of C and C++ Users.

accumulator acumulator – Registru utilizat pentru operații logice și aritmetice, de obicei pentru a număra operanzii sau pentru a păstra rezultatul.

accuracy acuratețe – Gradul de aproximare a valorii reale de către rezultatul unui calcul sau al unei măsurători. *De comparat cu* precision (definiția 1).

ACIS Acronim pentru **A**ndy, **C**harles, **I**an's **S**ystem. Set de instrumente de modelare geometrică

orientat spre obiecte, destinat utilizării ca „motor de geometrie" în aplicațiile de modelare tridimensională. ACIS asigură un cadru de lucru cu arhitectură deschisă pentru modelarea cadrelor de sârmă, a suprafețelor și a solidelor, plecând de la o structură de date unificată. În general, ACIS este considerat standardul de facto pentru modelarea solidelor. ACIS a fost elaborat de Spatial Technology, Inc.

ACK Prescurtare pentru **ack**nowledgment (confirmare). Un mesaj trimis de unitatea care recepționează stației sau calculatorului care transmite, pentru a anunța că este gata de recepție sau că a recepționat fără eroare. *De comparat cu* NAK.

ACL *A se vedea* access control list.

ACM *A se vedea* Association for Computing Machinery.

acoustic coupler cuplor acustic – Dispozitiv de comunicație prevăzut cu o furcă în care se poate fixa un receptor telefonic pentru a stabili o conexiune între două calculatoare. *A se vedea și* modem.

Acrobat Program comercial al firmei Adobe care convertește un document complet formatat, creat pe o platformă Windows, Macintosh, MS-DOS sau UNIX, într-un fișier PDF (Portable Document Format), care poate fi vizualizat pe mai multe platforme diferite. Acrobat permite utilizatorilor să trimită unui destinatar, prin mijloace electronice, documente care conțin diferite fonturi, culori, imagini grafice și fotografice, indiferent de aplicația folosită la crearea originalului. Pentru a vizualiza fișierele, destinatarii au nevoie de cititorul Acrobat, care este distribuit gratuit.

acronym acronim – Cuvânt format din primele litere sau din grupuri de litere ale unor cuvinte, având adesea un rol mnemonic, cum ar fi RAM (**r**andom **a**ccess **m**emory) sau AUTOEXEC.BAT (**auto**matically **exec**uted **bat**ch file).

ACSE *A se vedea* Association Control Service Element.

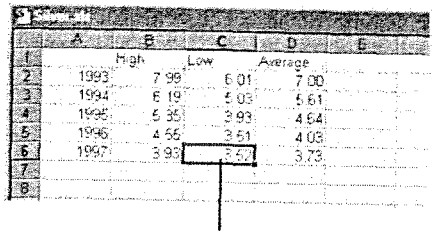
action statement enunț de acțiune – *A se vedea* statement.

activation record înregistrare de activare – Structură de date care reprezintă starea unui ansamblu (cum ar fi o procedură, o funcție, un bloc, o expresie sau un modul) dintr-un program în curs de execuție. Înregistrarea de activare este utilă la gestionarea datelor și a ordinii

de execuție în timpul rulării unui program. *A se vedea și* data structure.

active activ – Referitor la dispozitivul, programul, fișierul sau porțiunea de ecran cu care se lucrează la un moment dat sau care poate primi comenzi. De obicei, este indicat prin cursor sau printr-o porțiune evidențiată de pe ecran.

active cell celulă activă – Celula evidențiată dintr-o foaie de calcul tabelar, în care se poate opera în momentul respectiv. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* current cell (celulă curentă), selected cell (celulă selectată). *A se vedea și* range.



Celulă activă

Celulă activă.

active content conținut activ – Materialul paginii Web care se modifică pe ecran în timp sau ca urmare a acțiunii utilizatorului. Conținutul activ este implementat cu controale ActiveX. *A se vedea și* ActiveX controls.

active file fișier activ – Fișierul afectat de comanda curentă – de obicei, un fișier de date.

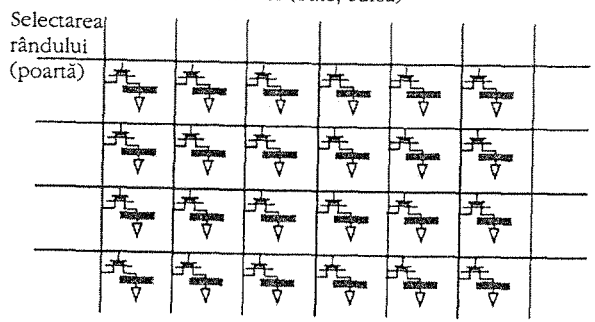
Active Framework for Data Warehousing Soluție de depozitare a datelor elaborată de Microsoft și Texas Instruments, care reprezintă standardul firmei Microsoft pentru gestionarea metadatelor. *Acronim:* AFDW. *A se vedea și* ActiveX, meta data.

active hub distribuitor activ – Calculatorul central care regenerează și retransmite toate semnalele dintr-o rețea în stea activă. *A se vedea și* active star.

active-matrix display display cu matrice activă – Display cu cristale lichide (LCD) alcătuit dintr-o rețea de celule având la bază tehnologia matricei active. Matricea activă este o metodă de indicare pentru o rețea de celule de cristale lichide în care fiecare celulă reprezintă un pixel. În forma sa cea mai simplă, este prevăzut un tranzistor cu strat subțire (TFT) pentru fiecare celulă. Display-urile cu matrice activă sunt utilizate de obicei în cazul calculatoarelor laptop și notebook, deoarece au o grosime mică și oferă o imagine color de calitate înaltă, vizibilă din toate unghiurile, spre deosebire de displayurile cu matrice pasivă. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* TFT, TFT display (display TFT), TFT LCD. *A se vedea și* liquid crystal display, TFT. *De comparat cu* passive-matrix display.

ActiveMovie Tehnologie video digitală elaborată de Microsoft pentru aplicațiile multimedia on-line și desktop destinate mai multor platforme.

active program program activ – Programul controlat la un anumit moment de către microprocesor.



Display cu matrice activă.

active star stea activă – Formă de topologie de rețea de tip stea, în care calculatorul central regenerează și retransmite activ toate semnalele. *A se vedea și* star network.

active window fereastră activă – Într-un mediu capabil să afișeze mai multe ferestre pe ecran, fereastra care conține imaginea sau documentul care va fi afectat de următoarea comandă, mișcare a cursorului sau introducere de text. *A se vedea și* graphical user interface. *De comparat cu* inactive window.

ActiveX Un set de tehnologii care permit componentelor software să interacționeze unele cu altele într-un mediu de rețea, indiferent de limbajul folosit la crearea lor. ActiveX a fost elaborat și propus ca standard de către Microsoft la mijlocul anilor 1990, având la bază specificația COM (Component Object Model) a acestei companii. În prezent, este administrat de organizația Open Group și este utilizat în primul rând la elaborarea conținuturilor interactive pentru World Wide Web, dar poate fi folosit și în aplicațiile desktop sau în alte programe. Controalele ActiveX pot fi înglobate în paginile Web pentru a realiza animații și alte efecte multimedia, obiecte interactive și aplicații sofisticate. *A se vedea și* ActiveX controls, COM. *De comparat cu* applet, plug-in (definiția 2).

ActiveX controls controale ActiveX – Componente software reutilizabile, care încorporează tehnologia ActiveX. Aceste componente pot fi utilizate pentru a include funcții speciale, cum ar fi animațiile sau meniurile pop-up, în paginile Web, aplicațiile desktop și instrumentele de dezvoltare de software. Controalele ActiveX pot fi scrise în diverse limbaje de programare, printre care se numără C, C++, Visual Basic și Java. *A se vedea și* ActiveX. *De comparat cu* helper program.

activity ratio rata de activitate – Raportul dintre numărul înregistrărilor în curs de utilizare și numărul total al înregistrărilor din fișierele bazelor de date. *A se vedea și* database, record.

ACTOR Limbaj orientat spre obiecte elaborat de The Whitewater Group, Ltd. și destinat în primul rând facilitării programării sub Microsoft Windows. *A se vedea și* object-oriented programming.

actuator dispozitiv de acționare – Mecanism al unității de disc folosit pentru a deplasa capul (capetele) de citire/scriere pe pista dorită de pe

suprafața discului. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* disk drive, stepper motor, voice coil.

.ad În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Andorra.

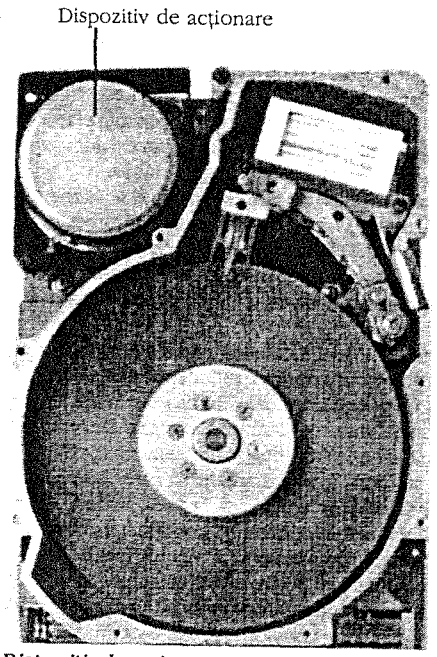
Ada Limbaj de programare de nivel înalt bazat pe Pascal, elaborat sub conducerea Ministerului Apărării din Statele Unite (U.S. Department of Defense) spre sfârșitul anilor 1970, în vederea utilizării lui ca limbaj principal pentru aplicațiile acestui minister. Numele limbajului provine de la Augusta Ada Byron, cea care l-a asistat pe Charles Babbage, în secolul nouăsprezece, la elaborarea programelor pentru Mașina Analitică, primul calculator mecanic. *A se vedea și* Pascal.

adapter sau **adaptor** adaptor – Placă cu circuite imprimate care permite unui calculator personal să utilizeze un dispozitiv periferic, cum ar fi o unitate de CD-ROM, un modem sau un joystick, pentru care nu are conexiunile, porturile sau circuitele necesare. De obicei, pe o cartelă adaptoare pot fi plasate mai multe circuite adaptoare. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* interface card (cartelă de interfață). *A se vedea și* controller, expansion board, network adapter, port, video adapter.

adaptive answering răspuns adaptiv – Capacitatea unui modem de a stabili dacă apelul este un fax sau o transmisie de date și de a răspunde corespunzător. *A se vedea și* modem.

adaptive delta pulse code modulation modulare delta adaptivă în cod a impulsurilor – Clasă de algoritmi de codificare și decodificare utilizați în comprimarea audio și în alte aplicații de comprimare. Acești algoritmi stochează semnalele eșantionate digital ca o serie de modificări ale valorii, adaptând domeniul de variație după necesitate la fiecare eșantion, ceea ce are ca rezultat o creștere a rezoluției efective a datelor. *Acronim:* ADPCM. *A se vedea și* pulse code modulation. *De comparat cu* adaptive differential pulse code modulation.

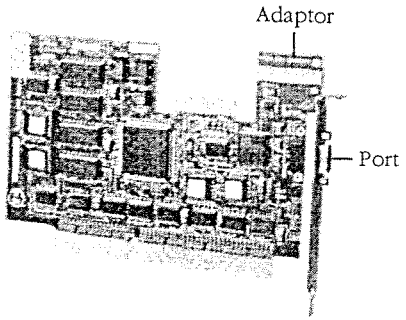
adaptive differential pulse code modulation modulare diferențială adaptivă în cod a impulsurilor – Algoritm de comprimare audio digitală care stochează un eșantion nu sub forma valorii propriu-zise, ci ca pe o diferență între eșantionul curent și o combinație liniară a eșantioanelor anterioare. Formula combinației liniare este modificată după un anumit număr de eșan-



Dispozitiv de acționare. Dispozitivul de acționare cu motor pas cu pas.

tioane pentru a minimiza dinamica variației semnalului de ieșire, ceea ce are ca rezultat o stocare mai eficientă. *A se vedea și* pulse code. *De comparat cu* adaptive delta pulse code modulation.

adaptive system sistem adaptiv – Sistem capabil să-și modifice comportamentul în funcție de



Adaptor.

anumite caracteristici ale experienței acumulate sau ale mediului. *A se vedea și* expert system.

ADB *A se vedea* Apple Desktop Bus.

ADC *A se vedea* analog-to-digital converter.

A-D converter convertor A-D – *A se vedea* analog-to-digital converter.

adder sumator – **1.** Componentă a cipului CPU care adună două numere trimise de instrucțiunile de prelucrare. *A se vedea și* central processing unit. **2.** Un circuit care însumează amplitudinea a două semnale de intrare. *A se vedea și* full adder, half adder.

add-in *A se vedea* add-on.

addition record înregistrare adițională – **1.** Fișier care conține noile intrări dintr-o bază de date (cum ar fi noii clienți, noii angajați sau noile produse), astfel încât, ulterior, ele să fie examinate și înregistrate. **2.** înregistrare dintr-un fișier de modificări reprezentând o nouă intrare. *A se vedea și* change file.

add-on add-on – **1.** Dispozitiv hardware, cum ar fi o placă de extensie sau un cip, care poate fi adăugat unui calculator pentru a-i spori capacitatea de lucru. *A se vedea și* open architecture (definiția 2). **2.** Program de completare care poate extinde funcțiile unui program de aplicație. *A se vedea și* utility program.

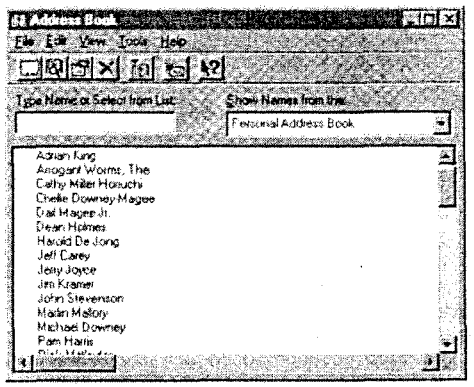
address[1] adresă – **1.** Număr care specifică o locație de memorie în care sunt stocate date. *A se vedea și* absolute address, address space, physical address, virtual address. **2.** Nume sau simbol care specifică un anumit sit din Internet sau altă rețea. **3.** Cod care specifică o destinație pentru poșta electronică (e-mail).

address[2] a adresa – A face referire la o anumită locație de stocare.

addressable cursor cursor adresabil – Cursor programat astfel încât să se poată mișca în orice poziție de pe ecran sau să poată fi mișcat cu tastatura sau cu mouse-ul.

address book carte de adrese – **1.** Într-un program e-mail, secțiune care conține adresele e-mail și numele persoanelor respective. **2.** Ca pagină Web, o listă neoficială de persoane, cu adrese e-mail și URL. A se vedea ilustrația.

address bus magistrală de adrese – Traseu hardware, care este format, de obicei, din 20 până la 64 de linii separate și care este folosit la transportul semnalelor ce specifică o locație de memorie. *A se vedea și* bus.



Carte de adrese.

address decoder decodificator de adrese – Dispozitiv electronic care convertește adresa numerică astfel încât să fie selectată o locație de memorie din unul sau mai multe cipuri RAM.

addressing adresare – Procesul de atribuire sau de referire la o adresă. În programare, adresa este de obicei o valoare care specifică o locație de memorie. *A se vedea și* address[1].

address mapping table tabelul de mapare a adreselor – Tabel utilizat de rutere sau de servere DNS (Domain Name System) pentru a rezolva adresele IP (Internet Protocol) dintr-o intrare sub formă de text, cum ar fi un nume. *Acronim:* AMT. *A se vedea și* DNS server, IP address, router.

address mark marcă de adresă – *A se vedea* index mark.

address mask mască de adresă – Număr care, atunci când este comparat de calculator cu un număr de adresă din rețea, selectează numai informația utilă. De exemplu, într-o rețea care utilizează adresele XXX.XXX.XXX.YYY și în care toate calculatoarele componente au aceleași numere de adresă inițiale, masca va bloca porțiunea XXX.XXX.XXX și va lăsa disponibilă numai porțiunea semnificativă a adresei, YYY. *A se vedea și* address[1] (definiția 2).

address mode modul de adresare – Metoda utilizată pentru a indica o adresă de memorie. *A se vedea și* absolute address, indexed address, paged address, relative address.

address modification modificarea adresei – Procesul de actualizare a adresei în timpul calculării.

address register registru de adresă – Circuit de memorie foarte rapid care păstrează o adresă de memorie în vederea transferării informației.

address resolution rezoluția adresei – Identificarea adresei hardware a unui calculator prin căutarea într-un tabel de mapare a adreselor. *A se vedea și* address mapping table.

Address Resolution Protocol *A se vedea* ARP.

address space spațiu de adrese – Domeniul total al locațiilor de memorie ce pot fi utilizate de calculator ca adrese.

address translation translatarea adresei – Procesul convertirii unui tip de adresă în altul, cum ar fi trecerea de la o adresă virtuală la o adresă fizică.

ADJ Prescurtare de la **adj**acent (adiacent). Calificativ booleean care indică situațiile în care două instanțe sunt adiacente. De exemplu, când se caută șiruri, „Microsoft ADJ Word" va returna numai instanțele în care „Microsoft" și „Word" sunt adiacente în șir.

ADN *A se vedea* Advanced Digital Network.

Adobe Type Manager Program creat de Adobe Systems, Inc. care gestionează fonturile PostScript într-un sistem. *Acronim:* ATM. *A se vedea și* PostScript.

ADP *A se vedea* data processing.

ADPCM *A se vedea* adaptive delta pulse code modulation.

ADSL *A se vedea* asymmetric digital subscriber line.

Advanced Digital Network Serviciu de linie dedicat, care oferă posibilitatea transmiterii datelor, a imaginilor video și a altor semnale digitale în condiții de înaltă fiabilitate. Acesta este cel mai important serviciu oferit de firmele de comunicații și asigură viteze de transfer de cel puțin 56 kilobiți pe secundă (Kbps). *A se vedea și* dedicated line.

Advanced Power Management Interfață de programare a aplicațiilor elaborată de Microsoft și Intel pentru a urmări consumul de putere al sistemelor bazate pe PC, în special al calculatoarelor laptop alimentate de la baterii, prin crearea posibilității ca programele să-și anunțe necesarul de energie, astfel încât sistemul să dezactiveze componentele hardware nefolosite. *Acronim:* APM. *A se vedea și* application programming interface.

Advanced Program-to-Program Communication *A se vedea* APPC.

Advanced Research Projects Agency Network *A se vedea* ARPANET.

Advanced RISC Prescurtare pentru **Advanced** **r**educed **i**nstruction **s**et **c**omputing. Specificația arhitecturii unui microcip RISC și a mediului de sistem elaborate de MIPS Computer Systems pentru a asigura compatibilitatea binară între aplicațiile software. *A se vedea și* RISC.

Advanced RISC Computing Specification Necesarul minim de hardware pentru a permite unui sistem RISC să respecte standardul Advanced Computing Environment. *A se vedea și* Advanced RISC.

Advanced SCSI Programming Interface Specificație de interfață elaborată de Adaptec, Inc. pentru trimiterea comenzilor către adaptoarele gazdă SCSI. Interfața asigură un strat de abstractizare, care izolează programatorul de considerațiile referitoare la tipul de adaptor gazdă utilizat. *Acronim:* ASPI. *A se vedea și* adapter, SCSI.

.ae În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Emiratele Arabe Unite.

.af În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Afganistan.

AFDW *A se vedea* Active Framework for Data Warehousing.

AFIPS Acronim pentru **A**merican **F**ederation of **I**nformation **P**rocessing **S**ocieties. Această federație a fost înființată în 1961 pentru a susține dezvoltarea tehnicii de calcul și a reprezentat Statele Unite în cadrul organizației International Federation of Information Processing. În anul 1990 a fost înlocuită de FOCUS (Federation on Computing in the United States).

AFK Acronim pentru **a**way **f**rom **k**eyboard (tastatură inaccesibilă). Această expresie poate fi văzută uneori de utilizatorul conectat la un serviciu de conversație în direct prin Internet sau la un serviciu informațional on-line, fiind o indicație că nu se poate răspunde pentru moment. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1).

.af.mil În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor care aparțin forțelor aeriene ale Statelor Unite (United States Air Force).

AFS Acronim pentru **A**ndrew **F**ile **S**ystem. Sistem de fișiere distribuit, elaborat de Carnagie-Mellon pentru a facilita accesul la fișierele de la distanță în rețelele mari.

.ag În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Antigua și Barbuda.

agent agent – **1.** Program care execută o operație în fundal și raportează utilizatorului când a terminat sau când a apărut un eveniment așteptat. **2.** Program care caută prin arhive sau alte depozite de informații un subiect specificat de utilizator. Agenții de acest gen sunt folosiți în special în Internet și, în general, sunt dedicați căutării printr-un singur tip de depozit de informații, cum ar fi mesajele publicate în grupurile Usenet. Printre agenții utilizați în Internet se numără programele spider (de tip păianjen). *Se mai numește și* intelligent agent (agent inteligent). *A se vedea și* spider. **3.** În aplicațiile client/server, proces care intervine între client și server. **4.** În protocolul SNMP (Simple Network Management Protocol), program care urmărește traficul rețelei. *A se vedea și* SNMP.

.ai În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Anguilla.

AI *A se vedea* artificial intelligence.

.aiff Extensie de fișier care identifică fișierele audio înregistrate în formatul de sunet utilizat inițial de calculatoarele Apple și Silicon Graphics (SGI).

AIFF Formatul de sunet utilizat inițial de calculatoarele Apple și Silicon Graphics (SGI). Formatul AIFF permite stocarea fișierelor waveform mono pe 8 biți. *A se vedea și* waveform.

AIX Acronim pentru **A**dvance **I**nteractive **Ex**ecutive. Versiune a sistemului UNIX furnizată de IBM pentru stațiile sale de lucru și calculatoarele PC.

.ak.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Alaska, Statele Unite.

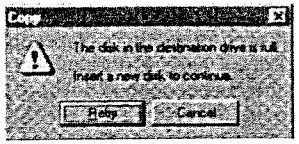
.al În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Albania.

alarm alarmă – Semnal vizual sau auditiv emis de un calculator pentru a atrage atenția utilizatorului asupra unei erori sau a unei situații periculoase.

alert avertizare – **1.** În cazul calculatoarelor Macintosh și al multor interfețe grafice cu utilizatorul, semnal vizual sau auditiv emis pentru a atrage atenția asupra unei erori sau a unei alte situații. *A se vedea și* alert box. **2.** În programare, notificație asincronă trimisă de un fir de

execuție altuia. Avertizarea întrerupe firul destinatar în puncte de execuție predefinite și determină apelarea asincronă a unei proceduri. *A se vedea și* asynchronous procedure call, thread (definiția 1).

alert box casetă de avertizare – În cazul interfețelor grafice cu utilizatorul, o casetă afișată pe ecran pentru a prezenta un mesaj de avertizare. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* dialog box.



Casetă de avertizare.

ALGOL Prescurtare de la **Algo**rithmic **L**anguage. Primul limbaj de programare structurat, procedural, elaborat spre sfârșitul anilor 1950 și, în trecut, utilizat pe scară largă în Europa.

algorithm algoritm – Secvență finită de pași care rezolvă o problemă logică sau matematică.

algorithmic language limbaj algoritmic – Limbaj de programare, cum ar fi Ada, Basic, C sau Pascal, care utilizează algoritmi la rezolvarea problemelor.

alias alias (1,2), dublură (3) – **1.** Denumire alternativă a unui anumit obiect, cum ar fi un fișier sau o colecție de date. **2.** Nume utilizat la direcționarea mesajelor e-mail destinate unei persoane sau unui grup de utilizatori dintr-o rețea. **3.** Semnal fals care rezultă în urma digitizării unui eșantion audio analogic.

aliasing zimțuire – În grafica la calculator, aspectul în scări al curbelor sau al diagonalelor afișate pe ecran, care este cauzat de rezoluția joasă a ecranului. A se vedea ilustrația.

Zimțuire. Rezoluția mai mică a imaginii din dreapta scoate în evidență efectul de zimțuire.

aliasing bug hiba dedublării – Clasă de erori de programare subtile, care pot apărea în

codurile care realizează alocări dinamice. Dacă o zonă de stocare este indicată utilizând mai mulți pointeri, programul poate elibera zona folosind unul dintre pointeri, pentru ca apoi să încerce să o acceseze prin intermediul altui pointer (o dublură), care indică spre date ce nu mai există. Această hibă poate fi evitată prin utilizarea unor strategii de alocare care prevăd existența unui singur pointer pentru memoria alocată sau prin folosirea unor limbaje de nivel înalt, cum ar fi LISP, care dispun de o rutină de colectare a gunoaielor. *Se mai numește și* stale pointer bug (hiba pointerului învechit). *A se vedea și* alias, dynamic allocation, garbage collection.

align a alinia – **1.** Într-o aplicație de genul procesoarelor de text, a poziționa rândurile de caractere față de un anumit reper, de exemplu marginea paginii. Iată care sunt cele mai utilizate alinieri:

La stânga	*În centru*
rândurile	rândurile
sunt aliniate	sunt centrate
față de marginea	față de un
din stânga	punct median
La dreapta	***Zecimală***
rândurile sunt	,999
aliniate față	10,99
de marginea	100,999
din dreapta	10,999

2. Reglarea unui dispozitiv astfel încât poziția sa să se încadreze între anumite toleranțe specificate, ca de exemplu reglarea capului de citire/scriere față de o pistă de pe disc. **3.** În manipularea datelor, stocarea mai multor octeți de date astfel încât să ocupe locațiile corespunzătoare din memorie.

alignment aliniere – Aranjarea obiectelor în poziții, linii sau coloane fixe sau predeterminate. De exemplu, Macintosh Finder poate realiza automat alinierea pictogramelor dintr-un dosar sau de pe suprafața de lucru.

allocate a aloca – A rezerva pentru un program o resursă, cum ar fi memoria necesară. *De comparat cu* deallocate.

allocation alocare – În cazul sistemelor de operare, procesul prin care este rezervată memoria ce urmează să fie utilizată de un program.

allocation block size mărimea blocului de alocare – Mărimea unui bloc individual al unui suport de stocare, cum ar fi hard-discul. Această mărime este determinată de factori ca mărimea totală a discului și opțiunile de partiționare.

allocation unit unitate de alocare – *A se vedea* cluster.

all points addressable cu toate punctele adresabile – În cazul graficii pe calculator, un mod de lucru în care pot fi manipulați toți pixelii individual. *Acronim:* APA. *A se vedea și* graphics mode.

Alpha Numele intern pe care Digital Equipment Corporation (DEC) îl folosește pentru microprocesorul RISC pe 64 de biți pe care l-a lansat în februarie 1992 sub numele DECchip 21064. Din rațiuni comerciale, DEC a extins numele la Alpha AXP, pe care îl folosește atunci când se specifică tehnologia cipului DECchip. Termenul *Alpha* apare uneori în literatura de specialitate, atunci când se face referire la produsul DECchip, de exemplu în expresii de genul „calculator Alpha". *A se vedea și* DECchip 21064.

alpha[1] alfa – Ceea ce conține sau ține de un software în versiune alfa.

alpha[2] alfa – Produs software finalizat, gata pentru verificările inițiale în laborator. *De comparat cu* beta.

Alpha AXP Ceea ce aparține, ține de sau este caracteristic tehnologiei microprocesorului RISC pe 64 de biți al firmei Digital Equipment Corporation (DEC), implementate în produsul DECchip. DEC utilizează extensia AXP pentru a preciza că un produs conține microprocesorul DECchip. *A se vedea și* Alpha, DECchip 21064, RISC.

alphabet alfabet – **1.** Setul de caractere care conține literele utilizate în limba scrisă. **2.** În comunicații și prelucrarea datelor, subsetul unui set complet de caractere, care conține litere, cifre, semne de punctuație și alte simboluri obișnuite, precum și codurile folosite la reprezentarea lor. *A se vedea și* ASCII, CCITT, character set, EBCDIC, ISO.

alphabetic în ordine alfabetică – Aranjat în ordinea literelor alfabetului.

Alpha box modul Alpha – Calculator realizat pe baza procesorului DECchip 21064 (numit Alpha). *A se vedea și* DECchip 21064.

alpha channel canal alfa – Cei mai semnificativi 8 biți din cei 32 de biți alocați unui pixel, care sunt utilizați la manipularea celorlalți 24 de biți în vederea colorării sau a mascării.

Alpha chip cip Alpha – *A se vedea* DECchip 21064.

alphageometric alfageometric – Referitor la grafica pe calculator (în special la sistemele de videotext și teletext), ceea ce ține de o metodă de afișare care utilizează coduri pentru caracterele alfanumerice și creează imaginile grafice cu primitive geometrice. Formele de tip linii orizontale și verticale sau colțuri sunt alfageometrice. *A se vedea și* alphamosaic.

alphamosaic alfamozaic – Referitor la grafica pe calculator (în special la sistemele de videotext și teletext), ceea ce ține de o metodă de afișare care utilizează coduri pentru caracterele alfanumerice și creează imaginile grafice cu aranjamente rectangulare de elemente, care formează un mozaic. *A se vedea și* alphageometric.

alphanumeric alfanumeric – Ceea ce este format din litere, cifre sau o combinație a acestora și care, uneori, include caractere de control, caractere spațiu și alte caractere speciale. *A se vedea și* ASCII, character set, EBCDIC.

alphanumeric display terminal terminal cu display alfanumeric – Terminal care poate afișa doar caractere, nu și imagini grafice.

alphanumeric mode modul alfanumeric – *A se vedea* text mode.

alphanumeric sort sortare alfanumerică – Metodă de sortare a datelor, de exemplu un set de înregistrări, care utilizează de obicei următoarea ordine: semnele de punctuație, cifrele, caracterele alfabetice (literele mari fiind așezate înaintea celor mici) și apoi celelalte simboluri.

alpha test testul alfa – Procesul de verificare la utilizator a unui produs software alfa.

Altair 8800 Calculator mic lansat pe piață în 1975 de firma Micro Instrumentation Telemetry System din New Mexico și care era vândut în special sub formă de kit. Altair era dotat cu un microprocesor Intel 8080 pe 8 biți, avea 256 de octeți de memorie RAM, folosea pentru intrări un panou frontal cu comutatoare și afișa ieșirile cu ajutorul unui rând de leduri. Deși a avut o viață scurtă, Altair este considerat primul calculator personal care s-a bucurat de succes; în epocă se numea calculator casnic (home computer). A se vedea ilustrația.

AltaVista Un sit World Wide Web găzduit de Digital Equipment Corporation. AltaVista are adresa URL http://www.altavista.digital.com/.

alternate key cheie alternativă – **1.** Într-o bază de date, orice cheie care nu a fost desemnată cheie primară.

alternating current curent alternativ – Curentul electric ce își schimbă sensul (polaritatea) periodic, cu o anumită frecvență, care este măsurată în hertzi sau cicli pe secundă. *Acronim:* AC. *De comparat cu* direct current.

Alt key tasta Alt – Tastă ce apare pe tastatura standard a unui PC, care este utilizată împreună cu altă tastă pentru a activa o rutină sau o funcție specială și care este marcată cu literele Alt.

alt. newsgroups grupuri de informare alt. – Grupuri de informare din Internet care aparțin ierarhiei alt. („alternativă") și care au prefixul alt. Spre deosebire de celelalte șapte ierarhii ale grupurilor de informare Usenet (comp., misc., news., rec., sci., soc. și talk.), care necesită votul oficial al utilizatorilor din ierarhie înainte de înființarea unui grup de informare oficial, grupurile de informare alt. pot fi înființate de oricine. Ca urmare, grupurile de informare dedicate unor subiecte neimportante sau ciudate fac parte, de obicei, din ierarhia alt.

ALU *A se vedea* arithmetic logic unit.

AM *A se vedea* amplitude modulation.

.am În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Armenia.

American Federation of Information Processing Societies *A se vedea* AFIPS.

American National Standards Institute *A se vedea* ANSI.

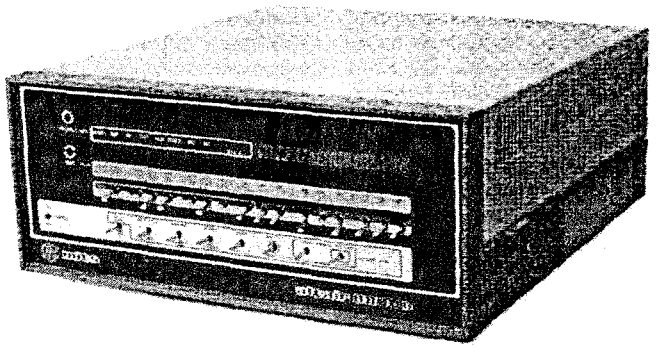
American Standard Code for Information Interchange *A se vedea* ASCII.

America Online Serviciu informațional on-line cu sediul în Vienna, Virginia. Abonații beneficiază de e-mail, știri, servicii de educație și agrement, informații referitoare la calculatoare, totul prin intermediul unei interfețe grafice. America Online este unul dintre cei mai mari furnizori de servicii Internet din Statele Unite. *Acronim:* AOL.

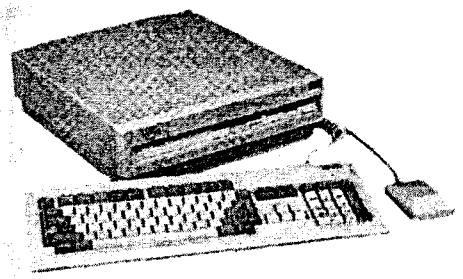
AMI BIOS Componentă ROM BIOS destinată calculatoarelor IBM, elaborată și comercializată de American Megatrends, Inc. (AMI). Principala caracteristică este aceea că software-ul de configurare este stocat în cipul ROM, alături de rutinele BIOS, astfel încât utilizatorul nu mai are nevoie de un disc de configurare separat atunci când vrea să schimbe anumiți parametri din configurația sistemului, cum ar fi mărimea memoriei instalate sau numărul și tipul unităților de disc. *A se vedea și* BIOS, Phoenix BIOS, ROM BIOS.

Amiga Model de calculator desktop lansat pe piață de Commodore în 1985. Unul dintre punctele forte ale acestui calculator a fost suportul pentru aplicațiile audio și video. Ca urmare, a fost foarte apreciat de producătorii de aplicații multimedia și de difuzare, dar a fost pus în umbră de calculatoarele IBM PC (împreună cu clonele lor) și Apple Macintosh. Drepturile de proprietate asupra calculatorului Amiga au trecut de mai multe ori de la o firmă la alta, din Statele Unite și din Germania. A se vedea ilustrația.

amp *A se vedea* ampere.



Altair 8800.

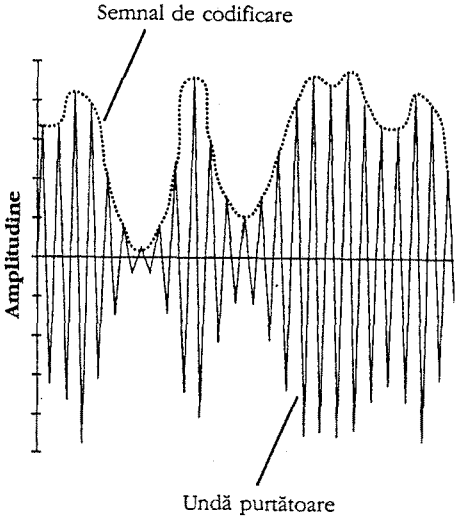


Amiga.

ampere amper – Unitatea de măsură a curentului electric, notată prescurtat A. Un amper este echivalentul unui curent de 1 coulomb pe secundă.

amplitude amplitudine – Măsură a mărimii unui semnal, cum ar fi sunetul sau tensiunea, definită prin distanța dintre linia de bază și vârful formei de undă. *A se vedea și* waveform.

amplitude modulation modulare în amplitudine – Metodă de codificare a informațiilor dintr-o transmisiune, cum ar fi o emisiune la radio, care utilizează o undă purtătoare cu frecvența constantă, dar cu amplitudinea variabilă. A se vedea ilustrația. *Acronim:* AM.



Modulație în amplitudine.

AMPS Acronim pentru **A**dvanced **M**obile **P**hone **S**ervice. Unul dintre primele servicii de telefonie celulară, bazat pe multiplexarea prin divizarea frecvenței.

AMPS/NAMPS *A se vedea* AMPS, NAMPS.

AMT *A se vedea* addressing mapping table.

.an În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Antilele Olandeze.

analog analogic – Ceea ce ține de sau este un dispozitiv sau un semnal a cărui intensitate sau mărime poate varia continuu, cum ar fi tensiunea electrică sau sunetul. *De comparat cu* digital (definiția 2).

analog channel canal analogic – Canal de comunicație folosit la transportul unor semnale care pot varia continuu, astfel încât pot avea orice valoare într-un anumit domeniu (de exemplu, linia telefonică obișnuită).

analog computer calculator analogic – Calculator care măsoară date a căror valoare poate varia continuu, cum ar fi viteza sau temperatura.

analog data date analogice – Date reprezentate prin variația continuă a unei proprietăți fizice, cum ar fi tensiunea, frecvența sau presiunea. *De comparat cu* digital data transmission.

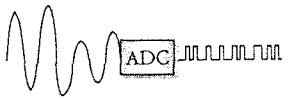
analog display display analogic – Display care poate afișa un domeniu continuu de culori sau nuanțe de gri, nu doar valori discrete. *De comparat cu* digital display.

analog line linie analogică – Linie de comunicație, cum ar fi linia telefonică obișnuită, care transportă semnale ce pot varia continuu.

analog signal generator generator de semnal analogic – Mecanism care generează semnale ce pot varia continuu. Un astfel de dispozitiv este utilizat la activarea dispozitivului de acționare din unitatea de disc. *A se vedea și* actuator.

analog-to-digital converter convertor analogic-digital – Dispozitiv care convertește un semnal ce poate varia continuu (analogic), cum ar fi sunetul sau tensiunea electrică, furnizat de un instrument de măsură, într-un cod binar ce poate fi utilizat de calculator. A se vedea ilustrația. *Acronim:* ADC. *Se mai numește și* A-D converter (convertor A-D). *A se vedea și* modem. *De comparat cu* digital-to-analog converter.

analysis analiză – Evaluarea unei situații sau a unor probleme ce cuprinde trecerea în revistă a diferitelor puncte de vedere sau aspecte. În domeniul tehnicii de calcul, analiza implică, de obicei, caracteristici cum ar fi controlul cursului, controlul erorilor și evaluarea eficienței.



Convertor analogic-digital.

Adesea, problema generală este împărţită în componente mai mici, care pot fi abordate mai uşor. *A se vedea şi* flow analysis, numerical analysis, system analysis. *De comparat cu* synthesis.

analysis graphics grafică de analiză – *A se vedea* presentation graphics.

Analytical Engine Maşina Analitică – Maşină mecanică de calculat concepută de matematicianul englez Charles Babbage în 1833, dar nefinalizată. A fost primul calculator digital de utilizare generală. *A se vedea şi* Difference Engine.

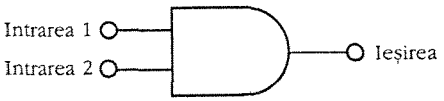
anchor ancoră – **1.** În tehnoredactarea computerizată sau în prelucrarea textelor, cod de format care păstrează un element, cum ar fi o ilustraţie sau un titlu de ilustraţie, într-o anumită poziţie din document. Obiectul ancorat este de obicei ataşat unui alt element din document, cum ar fi o porţiune de text (adesea un paragraf), un grafic sau o anumită poziţie a documentului. Pe măsură ce documentului îi sunt adăugate porţiuni de text sau alte obiecte, obiectul ancorat se mută corespunzător obiectului faţă de care a fost ancorat sau îşi păstrează poziţia. **2.** Etichetă din documentele HTML care defineşte o secţiune de text, o pictogramă sau un element de alt tip ca legătură la alt element din documentul respectiv sau din alt document. **3.** *A se vedea* hyperlink.

ancillary equipment echipament auxiliar – *A se vedea* peripheral.

AND ŞI – Operaţiune logică între valorile a doi biţi (0 sau 1) sau între două valori booleene (fals, adevărat), care returnează valoarea 1 (adevărat) dacă ambele intrări sunt 1 (adevărate) şi valoarea 0 (fals) în celelalte cazuri. Combinaţiile posibile sunt prezentate mai jos:

a	*b*	*a ŞI b*
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

AND gate poartă ŞI – Circuit digital a cărui ieşire are valoarea 1 când toate intrările au valoarea 1. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* truth table.



Poartă ŞI. Simbolul folosit în schemele electronice pentru o poartă ŞI.

Andrew File System *A se vedea* AFS.

angle bracket paranteze unghiulare – *A se vedea* < >.

angstrom angstrom – Unitate de măsură (notată prescurtat Å) care reprezintă zece miliardimi (10^{-10}) dintr-un metru sau 250 de milionimi dintr-un inci. Lungimea de undă a luminii, de exemplu, este măsurată în angstromi.

animated cursors cursoare animate – Caracteristică din Windows 95 şi Windows NT care permite afişarea unei serii de cadre succesive în poziţia indicată de cursorul mouse-ului în locul unei singure imagini, astfel încât se realizează o scurtă secvenţă animată. Cursoarele animate sunt indicate de sufixul .ani.

animated GIF animaţie GIF – Serie de imagini grafice în format GIF afişate succesiv în aceeaşi poziţie, astfel încât se creează impresia de animaţie. *A se vedea şi* GIF.

animation animaţie – Iluzia de mişcare creată de utilizarea succesivă a imaginilor statice. În cazul graficii pe calculator, poate fi desenată fiecare imagine separat sau este posibil să fie desenate doar imaginile de început şi de sfârşit, iar cele intermediare să fie furnizate de software. *A se vedea şi* 3-D graphic, surface modeling, tween, wire-frame model.

ANN *A se vedea* artificial neural network.

annotation adnotare – Notă sau comentariu ataşat unei anumite părţi din document pentru a furniza nişte informaţii. Unele aplicaţii permit introducerea adnotărilor vocale sau a adnotărilor accesibile prin pictograme. *A se vedea şi* comment.

annoybot Bot dintr-un canal IRC (Internet Relay Chat) sau un mediu MUD (multiuser dungeon) care interacţionează cu utilizatorul într-un mod neplăcut. *A se vedea şi* bot, IRC, MUD.

anode anod – În electronică, terminalul (electrodul) încărcat pozitiv, cel spre care se îndreaptă electronii. *De comparat cu* cathode.

anonymity anonimat – Capacitatea de a trimite un mesaj e-mail sau un articol către un grup de informare fără dezvăluirea identităţii. De obicei, adresa e-mail a expeditorului apare automat în antetul mesajului, care este creat de software-ul client. Pentru a beneficia de anonimitate, un mesaj trebuie expediat printr-un server poştal anonim, care păstrează totuşi o înregistrare cu identitatea expeditorului pentru a permite trimiterea răspunsurilor. *A se vedea şi* anonymous remailer.

anonymous anonim – În Internet, numele de conectare standard cu care se obţine accesul la o arhivă de fişiere FTP publică. *A se vedea şi* anonymous FTP.

anonymous FTP acces FTP anonim – Capacitatea de acces la un calculator de la distanţă la care nu se deţine un cont, prin intermediul protocolului FTP (File Transfer Protocol) din Internet. Utilizatorii care recurg la accesul FTP anonim au drepturi limitate şi, de obicei, nu pot decât să copieze fişiere într-un sau dintr-un director public (numit adesea */pub*) al sistemului de la distanţă. De asemenea, utilizatorii pot folosi comenzi FTP, cum ar fi afişarea listei fişierelor şi a directoarelor. Când foloseşte accesul FTP anonim, utilizatorul accede la calculatorul de la distanţă printr-un program FTP şi, în general, întrebuinţează numele de conectare *anonymous* sau *ftp*. De obicei, parola este adresa e-mail, dar se poate obţine accesul şi fără a se furniza o parolă sau se poate introduce o adresă e-mail falsă. Alteori, parola poate fi cuvântul *anonymous*. Din motive de securitate, multe situri FTP nu permit accesul FTP anonim, iar cele care permit acest tip de acces restricţionează utilizatorii doar la descărcarea fişierelor. *A se vedea şi* /pub, FTP[1] (definiţia 1), logon.

anonymous post publicaţie anonimă – Mesaj dintr-un grup de informare sau dintr-o listă poştală al cărui expeditor nu poate fi depistat. În general, aceasta se poate realiza prin utilizarea unui server anonim pentru grupurile de informare sau a unui server poştal anonim pentru e-mail. *A se vedea şi* anonymous remailer.

anonymous remailer server poştal anonim – Server e-mail care primeşte mesajele, le înlocuieşte anteturile ce identifică sursa de origine şi le expediază spre destinatarul propriu-zis. Serverul poştal anonim are rolul de a ascunde identitatea celor care expediază mesaje e-mail.

anonymous server server anonim – **1.** Software utilizat de un server poştal anonim. *A se vedea şi* anonymous remailer. **2.** Software care asigură servicii FTP anonime. **3.** *A se vedea* anonymous remailer.

ANSI Acronim pentru **A**merican **N**ational **S**tandard **I**nstitute. Organizaţie non-profit din Statele Unite formată în 1918 pentru elaborarea standardelor comerciale şi de comunicaţie. ANSI reprezintă Statele Unite în cadrul organismului International Standards Organization. A elaborat recomandări de utilizare a limbajelor de programare, printre care FORTRAN, C şi COBOL. *A se vedea şi* ANSI C, ANSI.SYS, SCSI.

ANSI C Versiune a limbajului de programare C standardizată de ANSI. *A se vedea şi* ANSI, K&R C.

ANSI/SPARC Acronim pentru **A**merican **N**ational **S**tandard **I**nstitute **S**tandards **P**lanning **a**nd **R**equirements **C**ommittee. Comitet din cadrul organizaţiei ANSI care în anii 1970 a propus o arhitectură generală, formată din trei scheme, ce stă la baza unora dintre sistemele de gestionare a bazelor de date.

ANSI.SYS Driver de dispozitiv care se instalează la calculatoarele DOS şi foloseşte comenzi ANSI (secvenţe escape) pentru a îmbunătăţi capacitatea utilizatorului de a controla consola. *A se vedea şi* ANSI, driver, escape sequence, install.

answer mode modul de răspuns – Configuraţie care permite unui modem să răspundă automat la apeluri. Este utilizat în toate maşinile de fax. *Se mai numeşte şi* auto answer (răspuns automat).

answer-only modem modem care doar răspunde – Modem care poate primi apeluri dar nu le poate iniţia.

answer/originate modem modem cu preluare/iniţiere – Modem care poate trimite şi primi apeluri – este cel mai răspândit tip de modem.

anti-aliasing dezimţuire – Tehnică software de îmbunătăţire a aspectului zimţuit al liniilor curbe sau diagonale, cauzat de rezoluţia joasă a ecranului de afişare. Printre metodele de dezimţuire se numără înconjurarea pixelilor cu umbre intermediare sau manipularea dimensiunii sau a

alinierii orizontale a pixelilor. *A se vedea și* dithering. *De comparat cu* aliasing.

Dezimțuire. Imaginea din dreapta arată rezultatul dezimțuirii produse de utilizarea unei rezoluții mai mari.

anti-glare antireflexie – Referitor la oricare dintre măsurile de reducere a reflexiei luminii externe pe ecranul monitorului. Se poate acoperi ecranul cu o peliculă ce-i reduce strălucirea, se poate așeza pe ecran un filtru polarizator sau, pur și simplu, se poate roti monitorul astfel încât lumina externă să nu fie reflectată în ochii utilizatorului.

antistatic device dispozitiv antistatic – Dispozitiv cu rolul de a minimiza șocurile produse de acumularea electricității statice, care pot provoca defectarea echipamentelor calculatorului sau pierderea datelor. Printre aceste dispozitive se numără prețurile antistatice, brățările care leagă încheietura mâinii cu stația de lucru prin intermediul unui fir metalic, sprayurile, loțiunile și așa mai departe. *A se vedea și* static, static electricity.

antivirus program program antivirus – Program de calculator care caută în memorie și pe suporturile de stocare masivă pentru a identifica, a izola și a elimina virușii, iar apoi examinează fiecare fișier nou care este introdus în calculator.

any key orice tastă – Oricare tastă de pe tastatură. Unele programe cer utilizatorului să apese o tastă oarecare pentru a continua. Nu contează care dintre taste este apăsată.

any-to-any connectivity conectivitate any-to-any – Proprietatea unei rețele de calculatoare integrate de a permite partajarea datelor între diferite protocoale, tipuri de date și topologii de rețea.

.ao În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Angola.

AOL *A se vedea* America Online.

APA *A se vedea* all points addressable.

APC *A se vedea* asynchronous procedure call.

API *A se vedea* application programming interface.

APL Acronim pentru **A** Programming **L**anguage. Limbaj de nivel înalt introdus în 1968 pentru aplicațiile științifice și matematice. APL este un limbaj interpretat bazat pe subprograme, care utilizează un set mare de caractere speciale, are o sintaxă concisă și poate fi folosit pe mașinile compatibile PC. *A se vedea și* interpreted language.

APM *A se vedea* Advanced Power Management.

app *A se vedea* application.

APPC Acronim pentru **A**dvanced **P**rogram-to-**P**rogram **C**ommunication. Protocol elaborat de IBM ca parte a mediului System Network Architecture pentru a permite programelor de aplicație care rulează pe diferite calculatoare să comunice și să schimbe date între ele în mod direct.

append a adăuga – A atașa date la sfârșitul unui fișier sau a extinde un șir de caractere. *A se vedea și* file, string. *De comparat cu* truncate.

Apple Desktop Bus Traseu de comunicație serial, cu care sunt dotate calculatoarele Apple Macintosh și Apple IIGS. De obicei sub forma unui cordon flexibil, el permite dispozitivelor de intrare lente, cum ar fi tastatura sau mouse-ul, să comunice cu calculatorul. Această magistrală funcționează ca o rețea locală simplă, care leagă la calculator până la 16 dispozitive, cum ar fi creioanele optice, trackballurile sau tabletele grafice. Deși nu există decât două porturi externe, pot fi legate mai multe dispozitive prin conectarea în cascadă. *Acronim:* ADB. *A se vedea și* bus, daisy chain, device driver, input/output port, serial communication.

AppleDraw Aplicație shareware de desenat destinată calculatoarelor Macintosh.

Apple Events Caracteristică adăugată sistemului de operare Mac OS System 7 care permite ca o aplicație să trimită o comandă, cum ar fi Save sau Open, unei alte aplicații. *A se vedea și* Mac OS.

Apple Extended Keyboard Tastatură cu 105 taste care echipează calculatoarele Macintosh SE, Macintosh II și Apple IIGS. Pe această tastatură au apărut pentru prima dată la calculatoarele Apple tastele funcționale (F), a căror absență era considerată de mulți un dezavantaj față de calculatoarele personale IBM și compatibile. Ca urmare a introducerii tastelor funcționale, a unor modificări în dispunerea celorlalte taste și a adăugării indicatoarelor luminoase și a altor taste noi, tastatura Apple Extended Keyboard

a devenit aproape identică cu tastatura extinsă IBM. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* enhanced keyboard.

Apple II Al doilea calculator al firmei Apple Computer Corporation, lansat pe piață în 1977. Apple II avea o memorie RAM dinamică de 4K (extensibilă la 48K cu cipuri de 16K) și utiliza microprocesorul 6502. Apple II a fost primul calculator care oferea opțiunea unui adaptor video pentru TV celor care nu foloseau un monitor color de calculator. De asemenea, dispunea de sunet și de opt sloturi de extensie. *A se vedea și* 6502.

Apple key tasta Apple – Tastă de la tastaturile Apple care este marcată cu un măr mușcat, reprezentarea emblemei firmei. În cazul tastaturilor Apple Extended Keyboard, această tastă are rolul de tastă Command, cu funcții similare cu cele ale tastei Control de la tastaturile calculatoarelor compatibile IBM. Se folosește de obicei împreună cu o tastă ce reprezintă un caracter, ca scurtătură de selectare a meniurilor sau de lansare a unei macrocomenzi.

Apple Macintosh *A se vedea* Macintosh.

Apple Newton *A se vedea* Newton.

AppleScript Limbaj de scripturi folosit de calculatoarele Macintosh pe care rulează sistemul de operare System 7 pentru a executa comenzi și funcții automate. *A se vedea și* script.

AppleShare Software pentru serverele de fișiere care lucrează sub Mac OS, ce permite unui calculator Macintosh să partajeze fișiere cu altul din aceeași rețea. *A se vedea și* file server, Mac OS.

applet miniaplicație – Mică porțiune de cod care poate fi transportată prin Internet pentru a fi

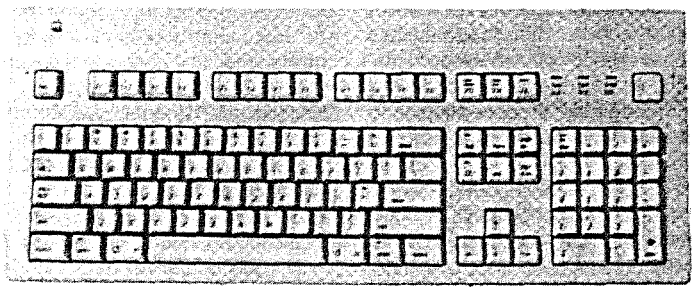
executată pe mașina destinatarului. Termenul este folosit în special cu referire la astfel de programe înglobate ca obiecte in-line în documentele HTML din World Wide Web.

AppleTalk Rețea locală ieftină proiectată de Apple, care poate fi utilizată atât de calculatoarele Apple, cât și de cele non-Apple pentru a comunica și a partaja resurse ca imprimantele sau serverele de fișiere. Calculatoarele non-Apple trebuie să fie echipate cu hardware AppleTalk și să dispună de software-ul corespunzător. Rețeaua utilizează un set stratificat de protocoale, asemănător cu modelul ISO/OSI, și transferă informația sub formă de pachete, numite cadre. Rețelele AppleTalk pot fi conectate între ele prin dispozitive numite „punți" și pot fi conectate la rețele de alt tip prin dispozitive numite „porți". *A se vedea și* bridge, frame (definiția 2), gateway.

application aplicație – Program conceput pentru a ajuta la îndeplinirea unei activități, cum ar fi prelucrarea textelor, contabilitatea sau inventarierea. *De comparat cu* utility.

application binary interface interfață binară de aplicație – Set de instrucțiuni care specifică modul în care un program executabil interacționează cu hardware-ul și felul în care este stocată informația. *Acronim:* ABI. *De comparat cu* application programming interface.

application-centric axat pe aplicații – Ceea ce aparține, ține de sau este caracteristic unui sistem de operare în care utilizatorul trebuie să apeleze o aplicație pentru a deschide sau a crea fișiere sau documente (cum ar fi fișierele de text sau foile de calcul). Interfețele bazate pe linia de comenzi și unele interfețe grafice cu



Apple Extended Keyboard.

utilizatorul (cum ar fi Windows 3.*x*) sunt axate pe aplicații. *De comparat cu* document-centric.

application developer dezvoltator de aplicații – Persoană care concepe și analizează prezentarea și modul de lucru al unui program.

application development environment mediu de dezvoltare a aplicațiilor – Suită integrată de programe dedicată dezvoltatorilor de software. În mod obișnuit, mediile de dezvoltare a aplicațiilor conțin un compilator, un sistem de răsfoire a fișierelor, un program de depanare și un editor de texte, care este folosit la scrierea programelor.

application development language limbaj de dezvoltare a aplicațiilor – Limbaj de calculator folosit la crearea aplicațiilor. De obicei, acest termen este folosit cu referire la limbajele de nivel înalt concepute pentru proiectarea înregistrărilor, crearea formularelor, găsirea și actualizarea datelor dintr-o bază de date. *A se vedea și* application, application generator, 4GL.

application development system sistem de dezvoltare a aplicațiilor – Mediu de programare destinat dezvoltării de aplicații, care conține de obicei un editor de texte, un compilator, un generator de legături și, adesea, o bibliotecă cu rutine software ce pot fi utilizate în programul elaborat.

application file fișier de aplicație – *A se vedea* program file.

application gateway poartă de aplicații – Software care rulează pe o mașină ce are rolul de a asigura securitatea unei rețele izolate prin supravegherea traficului dintre aceasta și exterior. *A se vedea și* firewall.

application generator generator de aplicații – Software care generează codul sursă sau codul mașină al unei aplicații pe baza unei descrieri a funcțiilor pe care trebuie să le îndeplinească aceasta. Generatoarele de aplicații au un domeniu de utilizare limitat și pot fi întâlnite în anumite programe de baze de date, unde sunt folosite la generarea codului pe baza unui set intern de instrucțiuni.

application heap zona heap a aplicației – Blocul de memorie RAM în care își păstrează o aplicație codul, resursele, înregistrările, datele documentelor și alte informații. *A se vedea și* heap (definiția 1), RAM.

application layer stratul aplicațiilor – Cel mai înalt nivel de standarde în modelul OSI (Open System Interconnection). Stratul aplicațiilor conține semnalele care realizează activitatea utilă din punctul de vedere al utilizatorului, cum ar fi transferul unui fișier sau accesul unui calculator de la distanță, spre deosebire de nivelurile inferioare, care controlează schimbul de date dintre expeditor și destinatar. *A se vedea și* ISO/OSI model.

application processor procesor de aplicație – Procesor dedicat unei singure aplicații.

application program program de aplicație – *A se vedea* application.

application programming interface sau **application program interface** interfață de programare a aplicațiilor sau interfață de program de aplicație – Set de rutine utilizat de un program de aplicație pentru a comanda execuția procedurilor prin intermediul sistemului de operare care rulează la calculator. *Acronim:* API.

application shortcut key tastă de scurtătură a aplicației – Într-o aplicație, tastă sau combinație de taste care se apasă pentru a executa rapid o activitate care, altfel, ar necesita mai multe acțiuni din partea utilizatorului, cum ar fi selectările din meniuri. *Se mai numește și* keyboard shortcut (scurtătură de la tastatură).

application software software de aplicație – *A se vedea* application.

application-specific integrated circuit circuit integrat specific aplicației – *A se vedea* gate array.

application suite suită de aplicații – *A se vedea* suite (definiția 1).

.aq În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Antarctica.

.ar În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Argentina.

arbitration arbitrare – Set de reguli care rezolvă cererile pentru anumite resurse ale mașinii trimise simultan de mai mulți utilizatori sau procese. *A se vedea și* contention.

.arc Extensia de fișier care identifică fișierele de arhivă comprimate în formatul Advanced RISC Computing Specification (ARC). *A se vedea și* compressed file.

arcade game joc arcadă – **1.** Joc pe calculator care funcționează pe bază de monede, cu unul sau mai mulți utilizatori, cu grafică de calitate înaltă, cu sunet și cu o acțiune rapidă. **2.** Orice joc pe

calculator care imită stilul jocului arcadă cu plată, cum ar fi jocurile comercializate pentru calculatoarele casnice. *A se vedea și* computer game.

Archie Utilitar pentru Internet, care ajută la găsirea fișierelor în arhivele publice obținute prin acces FTP anonim. În fiecare zi, serverul Archie master, aflat la Universitatea McGill, din Montreal, descarcă indexuri FTP de pe serverele FTP participante și compune, pe baza lor, o listă master pentru alte servere Archie. Archie este o prescurtare de la *archive* (arhivă). *A se vedea și* anonymous FTP, FTP[1] (definiția 1). *De comparat cu* Jughead, Veronica.

Archie client client Archie – *A se vedea* Archie.

Archie server server Archie – În Internet, server care păstrează indexuri Archie cu numele și adresele fișierelor din arhivele FTP publice. *A se vedea și* Archie, FTP[1] (definiția 1), server (definiția 2).

architecture arhitectură – **1.** Felul în care este realizat fizic un calculator și componentele sale. *A se vedea și* cache, CISC, closed architecture, network architecture, open architecture, pipelining, RISC. **2.** Capacitatea unui microprocesor de a manipula datele. **3.** Structura unui software de aplicație, care conține protocoalele folosite, mijloacele de extensie și interfața cu alte programe.

archive[1] arhivă – **1.** Bandă sau disc pe care se găsesc fișiere copiate de pe un alt dispozitiv de stocare și care are rolul de copie de siguranță. **2.** Fișier comprimat. **3.** Director de fișiere din Internet la care se poate obține accesul prin protocolul FTP (File Transfer Protocol) sau printr-un director Internet înființat pentru distribuirea fișierelor stocate.

archive[2] a arhiva – **1.** A copia fișiere pe o bandă sau pe un disc pentru a le stoca pe termen lung. **2.** A comprima un fișier.

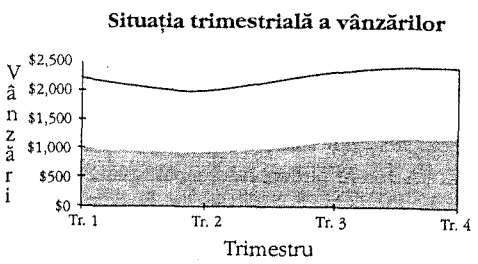
archive bit bit de arhivă – Bit care indică dacă un fișier a fost sau nu copiat într-o arhivă. *A se vedea și* back up, bit.

archive file fișier arhivă – Fișier care conține un set de fișiere, cum ar fi un program însoțit de documentația sa și de fișiere cu exemple sau un ansamblu de mesaje dintr-un grup de informare. În cazul sistemelor UNIX, fișierele arhivă pot fi create cu programul tar și apoi pot fi comprimate cu compress sau gzip. Programele

PKZIP (în MS-DOS sau Windows) și StuffIt (în Mac OS) pot crea fișiere arhivă gata comprimate. *A se vedea și* compress[1], gzip, PKZIP, StuffIt, tar[1].

archive site sit de arhivă – Sit din Internet care stochează fișiere. De obicei, mijloacele de a obține aceste fișiere sunt: descărcarea prin acces FTP anonim, găsirea cu Gopher sau vizualizarea prin World Wide Web. *A se vedea și* anonymous FTP, Gopher.

area chart diagramă cu suprafețe – Prezentare grafică, cum ar fi cea a situației trimestriale a vânzărilor, care utilizează umbre și culori pentru a scoate în evidență diferența dintre linia care reprezintă un anumit set de puncte de date și linia care reprezintă un set separat, dar corelat, de puncte de date. A se vedea ilustrația.



Diagramă cu suprafețe.

area search suprafață de căutare – În gestionarea informațiilor, examinarea unui grup de documente în vederea identificării celor care sunt relevante pentru un anumit subiect sau categorie.

arg *A se vedea* argument.

argument argument – Variabilă independentă, utilizată pentru un operator sau transferată unui subprogram pentru o anumită operație. *A se vedea și* algorithm, operator (definiția 1), parameter, subprogram.

arithmetic[1] aritmetic – Ceea ce ține de operațiile matematice de adunare, scădere, înmulțire și împărțire.

arithmetic[2] aritmetică – Ramura matematicii care se ocupă cu adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea numerelor reale.

arithmetic expression expresie aritmetică – Mai multe elemente (de exemplu, etichete de date, constante sau diferite numere) care sunt legate prin operatori aritmetici (cum ar fi + sau –)

și cărora le corespunde o valoare ce poate fi calculată.

arithmetic logic unit unitate aritmetico-logică – Componentă a cipului microprocesor utilizată pentru funcții aritmetice, de comparație și logice. *Acronim:* ALU. *A se vedea și* gate (definiția 1).

arithmetic operation operație aritmetică – Unul dintre calculele caracteristice aritmeticii: adunare, scădere, înmulțire și împărțire. Termenul este utilizat și atunci când se lucrează cu numere negative sau cu valori absolute.

arithmetic operator operator aritmetic – Operator care realizează o operație aritmetică: +, – , x sau /. Operatorul aritmetic are de obicei unul sau două argumente. *A se vedea și* argument, binary, logical operator, operator (definiția 1), unary.

.arj Extensia de fișier DOS utilizată pentru a indica o arhivă creată cu programul de comprimare ARJ.

.army.mil În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor care aparțin forțelor armate ale Statelor Unite (United States Army).

ARP Acronim pentru **A**ddress **R**esolution **P**rotocol. Protocol TCP/IP folosit la determinarea adresei hardware (adresa fizică) a unui nod dintr-o rețea locală conectată la Internet, atunci când se cunoaște doar adresa IP (adresa logică). Către rețea este trimisă o cerere ARP, iar nodul care are adresa IP răspunde cu adresa hardware. Deși, din punct de vedere tehnic, ARP se referă doar la găsirea adresei hardware, iar procedura inversă ține de protocolul RARP (Reversed ARP), termenul ARP este folosit pentru a desemna ambele proceduri. *A se vedea și* IP address, TCP/IP.

ARPANET O rețea de mare suprafață creată în anii 1960 de organizația Department of Defense Advanced Research Projects Agency (ARPA, redenumită DARPA în 1970) pentru a facilita schimbul gratuit de date între universități și institute de cercetare, folosită și de armată ca mijloc de comunicație. În anii 1980, din ARPANET s-a separat rețeaua MILNET, folosită doar de armată. ARPANET este rețeaua care a stat la baza apariției rețelei Internet. *A se vedea și* Internet, MILNET.

ARP request cerere ARP – Prescurtare de la **A**ddress **R**esolution **P**rotocol **request**. Pachet

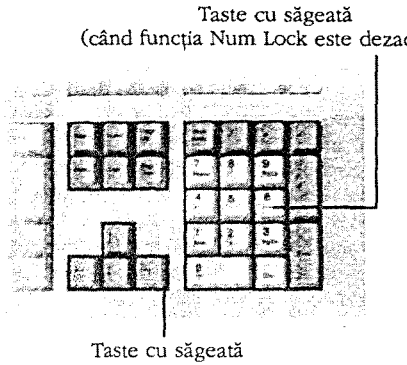
ARP care conține adresa Internet a unui calculator gazdă. Calculatorul destinatar răspunde prin trimiterea adresei Ethernet corespunzătoare. *A se vedea și* ARP, Ethernet, IP address, packet.

array tablou – În programare, listă cu valori de același tip ce pot fi referite individual cu o expresie formată din numele vectorului și o expresie index. Vectorii stau la baza structurilor de date, care, la rândul lor, constituie fundamentul programării la calculator. *A se vedea și* array element, index, record[1], vector.

array element element de vector – Valoare care apare într-un vector.

array processor procesor în vector – Grup de procesoare identice, interconectate, care lucrează sincronizat, adesea sub controlul unui procesor central.

arrow key tastă cu săgeată – Una dintre cele patru taste marcate cu săgeți, care indică în sus, în jos, la dreapta și la stânga. Aceste taste pot fi folosite pentru a muta cursorul vertical sau orizontal pe ecranul displayului sau, în unele programe, pentru a extinde o zonă selectată. A se vedea ilustrația.



Tastă cu săgeată. Când funcția Num Lock este dezactivată, pot fi folosite tastele cu săgeată de pe minitastatura numerică.

article articol – Mesaj care apare într-un grup de informare din Internet. *A se vedea și* newsgroup.

artificial intelligence inteligență artificială – Ramură a informaticii care se ocupă cu simularea la calculator a unor componente ale inteligenței umane, cum ar fi recunoașterea cuvin-

telor, deducția, găsirea răspunsurilor creative, capacitatea de a învăța din experiență și posibilitatea de a trage concluzii pe baza unor informații incomplete. Printre domeniile de cercetare cele mai cunoscute ale inteligenței artificiale se numără sistemele expert și prelucrarea limbajului natural. *Acronim:* AI. *A se vedea și* expert system, natural-language processing.

artificial life viață artificială – Domeniu de cercetare în care se simulează la calculator aspecte ale comportamentului organismelor vii. Viața artificială este formată din sisteme pe care programe concepute să realizeze o anumită activitate concurează între ele încercând să supraviețuiască și să se reproducă pe baza propriilor performanțe. La rândul lor, descendenții, programe alcătuite din combinații de porțiuni de cod ale „părinților" ce suferă diferite variații, concurează mai departe, până se ajunge la o soluție optimă.

artificial neural network rețea neuronală artificială – Formă a inteligenței artificiale realizate cu ajutorul calculatorului care utilizează programe bazate pe concepte preluate din domeniul rețelelor neuronale biologice pentru a executa diferite acțiuni în mod adaptiv. *Acronim:* ANN.

.ar.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Arkansas, Statele Unite.

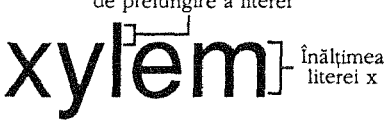
.as În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Samoa Americană.

.asc Extensie de nume de fișier care indică în general un fișier ce conține text ASCII, ce poate fi prelucrat de orice program de lucru cu texte, cum ar fi MS-DOS Edit, Windows Notepad, Windows 95/NT WordPad și Microsoft Word. Unele sisteme pot utiliza această extensie pentru a indica un fișier care conține informații referitoare la imagini. *A se vedea și* ASCII.

ascender element superior de prelungire a literei – Porțiunea literelor mici care se ridică deasupra corpului principal al literei (depășește înălțimea literei x). A se vedea ilustrația. *A se vedea și* baseline, x-height. *De comparat cu* descender.

ascending order ordine crescătoare – Aranjarea unui șir de elemente de la mic la mare, cum ar fi ordonarea de la 1 la 10 sau de la A la Z. Regulile folosite la stabilirea ordinii crescătoare pot fi

foarte complicate: literele mari înaintea celor mici, caracterele ASCII extinse în ordine ASCII și așa mai departe.



Element superior de prelungire a literei.

ascending sort sortare în ordine crescătoare – Sortare care are ca rezultat aranjarea elementelor în ordine crescătoare. *A se vedea și* alphanumerical sort, ascending order. *De comparat cu* descending sort.

ascii Într-un program client FTP, comanda care instruiește serverul FTP să trimită sau să primească fișierele ca pe un text ASCII. *A se vedea și* ASCII, FTP client. *De comparat cu* binary[2].

ASCII Acronim pentru **A**merican **S**tandard **C**ode for **I**nformation **I**nterchange. Schemă de codificare pe 7 sau 8 biți care atribuie valori numerice elementelor unui set de maximum 256 de caractere (litere, cifre, semne de punctuație, caractere de control și alte simboluri). Această schemă de codificare a fost elaborată în 1968 pentru a standardiza transmisia datelor între sistemele hardware și software disparate, iar acum este respectată de toate calculatoarele personale și la majoritatea minicalculatoarelor. *A se vedea și* ASCII file, character, character code, control character, extended ASCII. *De comparat cu* EBCDIC.

ASCII character set setul de caractere ASCII – Cod standard pe 7 biți pentru reprezentarea caracterelor ASCII folosind valori binare. Valorile codului sunt cuprinse în domeniul 0-127. Cele mai multe sisteme bazate pe PC utilizează un cod ASCII extins, pe 8 biți, care oferă 128 de caractere suplimentare pentru reprezentarea simbolurilor speciale, din limbile străine și grafice. Setul de caractere ASCII este prezentat în anexa A. *A se vedea și* ASCII, character, EBCDIC, extended ASCII.

ASCII EOL value valoarea ASCII EOL – Secvența de octeți care indică sfârșitul unui rând de text. În cazul sistemelor Windows și MS-DOS, această valoare este reprezentată de secvența hexaze-

cimală 0D 0A (secvența zecimală 13 10). S-ar putea ca fișierele importate de pe un alt tip de calculator să nu fie afișate corect dacă software-ul utilizat nu este capabil să interpreteze această valoare. *A se vedea și* ASCII, EOL.

ASCII file fișier ASCII – Fișier document scris în format ASCII, care conține caractere, spații, semne de punctuație, retururi de car, tabulatoare (uneori) și un marcaj de sfârșit de fișier, dar nu și informații privind formatarea. *Se mai numește și* text file (fișier de text), text-only file (fișier care conține doar text). *A se vedea și* ASCII, text file. *De comparat cu* binary file.

ASCII transfer transfer ASCII – Modul preferat de transferare electronică pentru fișierele de text. În modul ASCII, se realizează conversia caracterelor în și din setul de caractere standard al rețelei. *A se vedea și* ASCII. *De comparat cu* binary transfer.

ASCIIZ string șir ASCIIZ – În programare, șir ASCII terminat cu un caracter NUL (un octet care conține caracterul a cărui valoare ASCII este 0). *Se mai numește și* null-terminated string (șir terminat cu nul).

ASIC Acronim pentru **a**pplication **s**pecific **i**ntegrated **c**ircuit. *A se vedea* gate array.

ASN.1 *A se vedea* Abstract Syntax Notation One.

aspect ratio raportul dimensiunilor – În cazul graficii și al displayurilor de calculator, este raportul dintre lățimea unei imagini și înălțimea ei. De exemplu, raportul dimensiunilor de 2:1 indică o imagine a cărei lățime este de două ori mai mare decât înălțimea sa. Raportul dimensiunilor este un factor important al menținerii proporțiilor corecte atunci când o imagine este tipărită, scalată sau inclusă în document.

ASPI *A se vedea* Advanced SCSI Programming Interface.

ASR *A se vedea* automatic system reconfiguration.

assemble a asambla – În programare, a converti un program scris în limbaj de asamblare în instrucțiuni echivalente ale limbajului mașină, care formează codul obiect. *A se vedea și* assembler, assembly language, linker, object code.

assembler asamblor – Program care convertește programele scrise în limbaj de asamblare (care pot fi înțelese de oameni) în programe executabile, formate din instrucțiuni ale limbajului de mașină. *A se vedea și* assemble, assembly language, assembly listing, compiler (definiția 2), machine code.

assembly language limbaj de asamblare – Limbaj de programare de nivel jos cu care se scriu coduri folosind abrevieri (denumiri mnemonice). Fiecare enunț din cod corespunde unei singure instrucțiuni de limbaj mașină. Limbajul de asamblare este translatat în limbaj mașină cu ajutorul unui asamblor și este specific unui anumit procesor. Printre avantajele utilizării limbajului de asamblare se numără viteza superioară de execuție și interacțiunea directă a programului cu sistemul hardware. *A se vedea și* assembler, compiler, high-level language, low-level language, machine code.

assembly listing listing de asamblare – Fișier pe care îl creează asamblorul și în care introduce enunțurile programului scris în limbaj de asamblare, codul generat în limbaj mașină și o listă cu simbolurile utilizate în program. *A se vedea și* assembler, assembly language.

assertion aserțiune – Enunț booleean introdus într-un program pentru a testa o condiție, care, dacă programul funcționează corect, trebuie să fie întotdeauna adevărată. Când rezultatul este fals, programul se termină cu un mesaj de eroare corespunzător. Aserțiunile sunt folosite la depanarea programelor și la stabilirea modului corect de lucru.

assignment operator operator de atribuire – Operator cu care se atribuie o valoare unei variabile sau unei structuri de date. *A se vedea și* assignment statement, operator (definiția 1).

assignment statement instrucțiune de atribuire – Instrucțiune prin care se atribuie o valoare unei variabile. De obicei este formată din trei elemente: expresia care urmează să fie atribuită, operatorul de atribuire (în general un simbol de genul = sau :=) și variabila destinatară. Atunci când este executată instrucțiunea de atribuire, este evaluată expresia și valoarea rezultată este depusă la destinația specificată. *A se vedea și* assignment operator, expression, variable.

associate a asocia – A informa sistemul de operare că o anumită extensie de nume de fișier este

legată de o anumită aplicație. Când se dorește deschiderea unui fișier a cărui extensie este asociată unei aplicații, sistemul de operare lansează automat aplicația respectivă și încarcă fișierul.

Association Control Service Element Metodă OSI (Open System Interconnection) de apel între două aplicații. Se verifică identitățile și contextele entităților aplicației și se realizează autentificarea. *Acronim:* ACSE. *A se vedea și* ISO/OSI model.

Association for Computing Machinery Societate înființată în 1947 pentru a susține ridicarea nivelului de pregătire și de competență a profesioniștilor din domeniul prelucrării informațiilor. *Acronim:* ACM.

Association of C and C++ Users O organizație formată din persoane interesate de programarea în limbajul C și variantele sale. Printre membrii acestei asociații se numără programatori profesioniști, producători și distribuitori de compilatoare, precum și programatori amatori. *Acronim:* ACCU.

associative storage stocare asociativă – Metodă de stocare în memorie în care accesul la date nu se face pe baza unei adrese (locații) fixe, ci prin analizarea conținutului. *Se mai numește și* content-addressed storage (stocare cu adresare după conținut).

associativity asociativitate – *A se vedea* operator associativity.

asterisk asterisc – **1.** Caracterul *, utilizat în aplicații și în limbaje de programare pentru a reprezenta înmulțirea. **2.** În Windows, MS-DOS, OS/2 și alte sisteme de operare, caracter de înlocuire care poate fi utilizat la reprezentarea altor caractere, ca în expresia *.*, care specifică orice combinație de nume de fișiere și de extensii. *A se vedea și* question mark, star-dot-star, wildcard character. **3.** În limbajele de programare C și C++, caracterul folosit pentru a desemna un pointer către o clasă sau o structură. *A se vedea și* dereference, pointer (definiția 1).

asymmetrical transmission transmisie asimetrică – Formă de transmisie utilizată de modemurile de mare viteză (de obicei, care lucrează la 9.600 bps sau mai mult). Acestea realizează transmisii simultane în ambele sensuri prin împărțirea lățimii de bandă a liniei telefonice în două canale: unul pentru transmisii la 300-450

bps, iar celălalt pentru transmisii la 9.600 bps sau mai mult.

asymmetric digital subscriber line linie de abonat digitală asimetrică – Tehnologie și echipament pentru comunicațiile digitale de mare viteză (inclusiv semnale video) de-a lungul unei linii telefonice obișnuite (cablu bifilar torsadat din cupru). Viteza de transfer ajunge până la 9 megabiți pe secundă (9 Mbps) când se transmite spre client (spre aval) și până la 800 kilobiți când se transmite în sens invers (spre amonte). *Acronim:* ADSL. *Se mai numește și* asymmetric digital subscriber loop (buclă de abonat digitală asimetrică). *De comparat cu* symmetric digital subscriber line.

asymetric digital subscriber loop buclă de abonat digitală asimetrică – *A se vedea* asymmetric digital subscriber line.

asynchronous device dispozitiv asincron – Dispozitiv a cărui funcționare internă nu este sincronizată cu nici una dintre componentele sistemului.

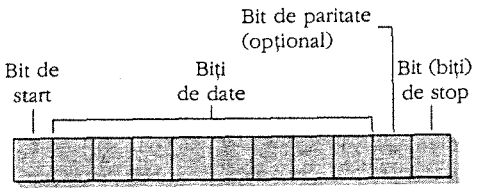
asynchronous operation operație asincronă – Operație care nu depinde de un mecanism de sincronizare, cum ar fi ceasul. De exemplu, două modemuri care comunică asincron se bazează pe trimiterea reciprocă a semnalelor de start și de stop pentru a stabili momentul schimbului de informații. *De comparat cu* synchronous operation.

asynchronous procedure call apel de procedură asincron – Apel de funcție care se execută separat de execuția programului, atunci când sunt îndeplinite anumite condiții. La întrunirea condițiilor, nucleul sistemului transmite o întrerupere software și cere programului în curs de rulare să execute apelul. *Acronim:* APC. *A se vedea și* function call.

Asynchronous Protocol Specification Standardul X.445. *A se vedea* CCITT X Series.

Asynchronous Transfer Mode *A se vedea* ATM (definiția 1).

asynchronous transmission transmisie asincronă – În cazul comunicațiilor prin modem, metodă de transmitere a datelor în care datele sunt expediate intermitent, caracter cu caracter, nu sub forma unui flux uniform, în care caracterele sunt separate de intervale de timp fixe. Transmisiile asincrone se bazează pe utilizarea unui bit de start și a unui bit sau doi de stop.



Transmisie asincronă. Codificarea unui caracter transmis asincron.

Acești biți însoțesc biții care reprezintă caracterul (câteodată este folosit și un bit de paritate) și au rolul de a ajuta la separarea caracterelor. A se vedea ilustrația.

.at În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Austria.

AT&T System V *A se vedea* System V.

ATA Acronim pentru **A**dvanced **T**echnology **A**ttachment. Numele oficial al grupului ANSI X3T10 pentru standardul interfeței de unitate de disc cunoscut mai bine sub numele de Integrated Drive Electronics (IDE). *Se mai numește și* AT Attachment.

ATA hard disk drive card cartelă de unitate de hard-disc ATA – Placă de extensie care asigură controlul și interfața cu o unitate de hard-disc ATA. Aceste cartele sunt, de obicei, cartele ISA. *A se vedea și* ATA, ISA.

ATA/IDE hard disk drive unitate de hard-disc ATA/IDE – IDE (Integrated Drive Electronics – dar există și alte interpretări) și ATA (AT Attachment) reprezintă unul și același lucru: o implementare de unitate de disc concepută astfel încât să integreze controllerul în unitatea propriu-zisă, ceea ce are ca rezultat reducerea costului interfeței și simplificarea implementărilor firmware.

ATAPI Interfața utilizată de sistemul IBM PC AT pentru accesul la dispozitivele CD-ROM.

AT Attachment *A se vedea* ATA.

AT bus magistrală AT – Traseul electric utilizat de calculatoarele IBM AT și cele compatibile pentru legătura dintre placa de bază și dispozitivele periferice. Magistrala AT are 16 biți de date, în timp ce magistrala PC originală avea doar 8 biți. *Se mai numește și* expansion bus (magistrală de extensie). *A se vedea și* EISA, ISA, Micro Channel Architecture.

aTdHvAaNnKcSe *A se vedea* TIA.

ATDP Acronim pentru **A**ttention **D**ial **P**ulse. În cazul modemurilor Hayes și compatibile, această comandă inițiază formarea numărului telefonic folosind impulsuri (nu frecvențe). *De comparat cu* ATDT.

ATDT Acronim pentru **A**ttention **D**ial **T**one. În cazul modemurilor Hayes și compatibile, această comandă inițiază formarea numărului telefonic folosind frecvențe (nu impulsuri). *De comparat cu* ATDP.

.atl.ga.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Atlanta, Georgia, Statele Unite.

ATM 1. Acronim pentru **A**synchronous **T**ransfer **M**ode. Tehnologie de rețea capabilă să transmită în timp real date, voci, secvențe video și traficul unui releu de cadre. Datele, inclusiv datele releului de cadre, sunt împărțite în pachete de câte 53 de octeți fiecare și apoi sunt transmise între două dintre nodurile sistemului cu o viteză de transfer cuprinsă între 1,5 Mbps și 622 Mbps. Tehnologia ATM este definită în protocolul ISDN de bandă largă la nivelurile corespunzătoare nivelurilor 1 și 2 din modelul ISO/OSI. În prezent, este utilizată în domeniul rețelelor locale formate din stații de lucru și calculatoare personale, dar se așteaptă adoptarea ei de către companiile telefonice, care vor putea astfel să taxeze clienții pentru datele transmise, nu pentru timpul de conectare. *A se vedea și* broadband, ISDN, ISO/OSI model. **2.** *A se vedea* Adobe Type Manager.

ATM Forum Forum creat în 1991, din care fac parte peste 750 de firme care activează în domeniul comunicațiilor și calculatoarelor, precum și instituții guvernamentale și grupuri de cercetare. Scopul acestui forum este promovarea tehnologiei Asynchronous Transfer Mode în sfera comunicațiilor de date. *A se vedea și* ATM (definiția 1).

atomic operation operație atomică – Operație considerată sau garantată a fi indivizibilă (prin analogie cu atomul de materie, considerat odată indivizibil). Operația nu poate fi întreruptă sau, dacă se renunță la ea, există un mecanism care asigură revenirea sistemului în starea anterioară inițierii operației.

at sign simbolul a rond – *A se vedea* @.

attach a atașa – A adăuga un document extern unui mesaj e-mail cu MIME sau altă aplicație de codificare. Cele mai multe aplicații client de e-mail au capacitatea de a atașa documente, precum și pe aceea de a decodifica documentele atașate primite.

attached document document atașat – Fișier de text ASCII sau fișier binar, cum ar fi un document creat de un sistem de prelucrare a textelor, care este inclus într-un mesaj e-mail prin atașare. Fișierul nu este o componentă a mesajului propriu-zis și este de obicei codificat cu uuencoding, MIME sau BinHex. Cele mai multe programe de e-mail codifică automat un document atașat pentru a fi transmis împreună cu un mesaj. Pentru a putea citi documentul, destinatarul mesajului trebuie să aibă un program de e-mail capabil să decodifice documentul atașat sau să folosească un utilitar separat pentru decodificare. *A se vedea și* ASCII, binary file, BinHex, MIME, uuencode.

attached processor procesor atașat – Procesor secundar, atașat unui sistem de calcul, cum ar fi procesorul tastaturii sau cel al subsistemului video.

attenuation atenuare – Slăbirea unui semnal transmis, cum ar fi distorsionarea unui semnal digital sau reducerea amplitudinii unui semnal electric, pe măsură ce parcurge o distanță tot mai mare față de sursa sa. Atenuarea se măsoară de obicei în decibeli și uneori este de dorit, ca atunci când, de exemplu, puterea semnalului este redusă electronic de controlul volumului dintr-un radio pentru a preveni supraîncărcarea.

atto- atto – Prefix pentru 10^{-18}.

attribute atribut – **1.** În cazul unei înregistrări dintr-o bază de date, numele sau structura unui câmp. De exemplu, câmpurile NUME, PRENUME și TELEFON pot fi atributele fiecăreia dintre înregistrările dintr-o bază de date numită LISTELEF. Alte atribute ale unei înregistrări dintr-o bază de date pot fi dimensiunea câmpului și tipul datelor conținute. **2.** În cazul afișării pe ecran, informație suplimentară, stocată pentru fiecare caracter în bufferul video al unui adaptor video ce lucrează în modul de caractere. Astfel de atribute controlează culoarea caracterului, culoarea fundalului, sublinierea și clipirea. **3.** În limbajele de marcare, cum ar fi SGML și HTML, pereche nume-valoare în cadrul unui element cu etichetă, care modifică anumite caracteristici ale acelui element. *A se vedea și* HTML, SGML.

ATX Specificație introdusă de Intel în 1995 pentru arhitectura plăcilor de bază cu capacități

audio și video interne. Plăcile de bază ATX sunt dotate cu magistrală USB și permit instalarea plăcilor cu lungime standard în toate soclurile. *A se vedea și* board, motherboard, specification, USB.

.au În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Australia.

audio audio – Referitor la domeniul de frecvențe percepute de urechea umană – aproximativ de la 15 la 20.000 hertzi (cicli pe secundă). *A se vedea și* audio response, synthesizer.

audio board placă audio – *A se vedea* audio card.

audio card cartelă audio – Cartelă de extensie care convertește semnalele audio analogice (preluate de la un microfon, o casetă audio sau altă sursă) în semnale digitale, care pot fi stocate sub forma unui fișier audio și transformă fișierele audio în semnale electrice, care pot fi redate de un difuzor. Ieșirea poate fi dirijată către difuzoare sau căști, iar intrarea poate fi legată la un microfon. Majoritatea cartelelor audio acceptă standardul MIDI. Cartelele audio permit reproducerea sunetului de pe discuri CD-ROM și alte suporturi de stocare, precum și din Internet. *Se mai numește și* audio board (placă audio), sound board (placă de sunet), sound card (cartelă de sunet). *A se vedea și* MIDI.

audiocast difuzare audio – Transmisia unui semnal audio prin intermediul protocoalelor IP. *A se vedea și* IP.

audio compression comprimare audio – Metodă de reducere a volumului sonor general al unui semnal audio. Aceasta se realizează prin limitarea distorsiunii aparente atunci când semnalul este redat de un difuzor sau transmis printr-o legătură de comunicație.

audio output ieșire audio – *A se vedea* audio response.

audio output port port de ieșire audio – Circuit format dintr-un convertor digital-analogic care transformă semnalele calculatorului în frecvențe audio. Este folosit împreună cu un amplificator și un difuzor. *A se vedea și* digital-to-analog converter.

audio response răspuns audio – Orice sunet produs de calculator; în particular, ieșirea sub formă de voce emisă de un calculator ca răspuns la o anumită intrare. O astfel de ieșire poate fi generată prin folosirea unei combinații de cuvinte dintr-un vocabular digital sau prin

sintetizarea cuvintelor pe baza unui tabel cu foneme. *A se vedea și* frequency response, phoneme.

audiotex audiotex – Aplicație care permite utilizatorilor să trimită sau să primească date prin intermediul telefonului. De obicei, utilizatorii apelează un sistem audiotex și li se prezintă o serie de opțiuni sau o serie de întrebări prin intermediul unui sistem de poștă vocală. Utilizatorii selectează opțiunile prin apăsarea butoanelor telefonului (telefoanele cu disc nu pot fi utilizate pentru audiotex) sau prin răspunsuri vocale, iar o bază de date gazdă trimite informațiile sistemului de poștă vocală, care convertește datele într-un mesaj vocal, ce poate fi auzit de utilizator, sau preia informațiile introduse de utilizator. *Se mai numește și* audiotext. *A se vedea și* voice mail.

audiotext audiotext – *A se vedea* audiotex.

Audio Video Interleaved *A se vedea* AVI.

audiovisual audiovizual – Referitor la sau aparținând unui material care prezintă informația sub forma unei combinații de sunet și imagini.

audit audit – Referitor la calculatoare, examinarea echipamentelor, a programelor, a activităților și a procedurilor pentru a stabili eficiența generală a sistemului, în special în ceea ce privește integritatea și securitatea datelor.

auditing auditare – Procesul prin care un sistem de calcul detectează și înregistrează evenimentele referitoare la securitate, cum ar fi tentativa de a crea, de accede la sau de a șterge obiecte de genul fișierelor și al directoarelor. Înregistrările acestor evenimente sunt păstrate într-un fișier, cunoscut sub numele de jurnal de securitate, al cărui conținut este disponibil doar celor care beneficiază de o autorizație corespunzătoare. *A se vedea și* security log.

audit trail evidență de auditare – Referitor la calculatoare, mijloc de urmărire a tuturor activităților care afectează anumite date, cum ar fi o înregistrare, începând cu momentul introducerii în sistem și până la eliminarea lor. De exemplu, evidența de auditare permite crearea unei liste cu toți cei care au efectuat modificări într-o înregistrare și cu datele respective.

AUI cable cablu AUI – Prescurtare pentru **cablu** **A**ttachment **U**nit **I**nterface. Cablu transceiver utilizat la conectarea unui adaptor gazdă dintr-un calculator la o rețea Ethernet (10Base5 sau 10BaseF). *A se vedea și* 10Base5, 10BaseF, Ethernet (definiția 1), transceiver cable.

AUP *A se vedea* acceptable user policy.

authentication autentificare – În cazul unui sistem de operare cu mai mulți utilizatori sau de rețea, este procesul prin care sistemul validează informațiile de conectare furnizate de utilizator. Numele și parola introduse de utilizator sunt comparate cu cele aflate în lista autorizată și, dacă ele coincid, este acordat accesul în limitele specificate de lista de permisiune pentru utilizatorul respectiv. *A se vedea și* logon, password, permission, user account, user name.

authoring language limbaj de creație – Limbaj de calculator sau sistem de dezvoltare a aplicațiilor care a fost conceput în primul rând pentru crearea programelor, a bazelor de date și a materialelor utilizate în instruirea asistată de calculator (CAI). În cazul microcalculatoarelor, un exemplu bine cunoscut este PILOT, un limbaj folosit la crearea lecțiilor. *A se vedea și* CAI, PILOT.

authoring system sistem de creație – Software de aplicație care permite operatorului să creeze și să formateze un document pentru un anumit tip de mediu de calcul. Un sistem de creație, în special în domeniul multimedia, este alcătuit din mai multe aplicații care pot fi folosite în mediul de lucru unic al unei aplicații de control. *A se vedea și* authoring language.

authorization autorizare – Referitor la calculatoare, în special la calculatoarele de la distanță dintr-o rețea, dreptul acordat cuiva de a utiliza sistemul și datele stocate de acesta. De obicei, autorizarea este configurată de administratorul de sistem și verificată de calculator pe baza unui mijloc de identificare a utilizatorului, cum ar fi numărul de cod sau parola. *A se vedea și* network, system administrator.

authorization code cod de autorizare – *A se vedea* password.

auto answer răspuns automat – *A se vedea* answer mode.

AutoCorrect Funcție din Microsoft Word for Windows care permite corectarea automată a erorilor și realizarea unor substituții pe măsură ce utilizatorul introduce textul în document. De exemplu, AutoCorrect poate corecta cuvintele scrise greșit, cum ar fi *snut* în loc de *sunt*, sau poate înlocui ghilimelele „drepte" (" ") cu cele „elegante" („ "). Utilizatorul poate activa individual caracteristicile AutoCorrect. *A se vedea și* smart quotes.

auto dial apel automat – Caracteristică a modemului ce-i permite să deschidă linia telefonică și să inițieze un apel prin transmiterea, sub formă de impulsuri sau frecvențe, a unui număr telefonic memorat.

AUTOEXEC.BAT Fișier de tip batch (care conține un set de comenzi) cu caracter special, care este executat automat de sistemul de operare MS-DOS la pornirea sau reinițializarea calculatorului. Creat de utilizator sau (în versiunile MS-DOS mai noi) de sistemul de operare la instalare, acest fișier conține principalele comenzi ce trebuie executate la pornire astfel încât sistemul să fie configurat conform dispozitivelor instalate și preferințelor utilizatorului.

auto-key tastă automată – *A se vedea* typematic.

automata theory teoria automatelor – **1.** Disciplină care se ocupă cu studiul proceselor de calcul, al posibilităților și al limitelor lor. Cu alte cuvinte, studiul felului în care sistemele primesc și prelucrează intrările și al modului în care creează ieșirile. *A se vedea și* cellular automata. **2.** Disciplină care se ocupă cu studiul relațiilor dintre teoriile comportamentale și funcționarea dispozitivelor automate.

automated office birou automatizat – Termen cu semnificație mai largă care se referă la un birou în care desfășurarea activității implică și calculatoare, facilități de comunicație și alte dispozitive electronice.

automatic answering răspuns automat – *A se vedea* answer mode.

automatic data processing prelucrarea automată a datelor – *A se vedea* data processing.

automatic dialing apelare automată – *A se vedea* auto dial.

automatic error correction corectarea automată a erorilor – Proces care, atunci când detectează o eroare de prelucrare internă sau de transmitere a datelor, apelează o rutină care corectează eroarea sau reia operația.

Automatic Sequence Controlled Calculator *A se vedea* Mark I.

automatic system reconfiguration reconfigurarea automată a sistemului – Mijloc de automatizare a configurării sistemului, care permite adaptarea la anumite modificări de natură software sau hardware. *Acronim:* ASR.

automonitor automonitorizare – Caracteristică a unui proces sau sistem ce permite determinarea stării interne.

AutoPlay Caracteristică din Windows 95 care permite redarea automată a unui CD-ROM. Când discul este introdus în unitatea de CD-ROM, Windows 95 caută pe el un fișier numit AUTORUN.INF. Dacă găsește acest fișier, Windows 95 îl deschide și execută instrucțiunile din el, care, de obicei, se referă la instalarea unei aplicații de pe CD-ROM pe hard-discul calculatorului sau la lansarea unei aplicații după instalare. Dacă în unitate se introduce un CD audio, Windows 95 lansează automat aplicația CD Player.

autopolling interogare ciclică automată – Procesul de determinare periodică a stării fiecărui dispozitiv astfel încât programul activ să poată trata evenimentele apărute, cum ar fi apăsarea unui buton al mouse-ului sau apariția unui set de date în portul serial. Este opus procesului condus prin evenimente, în care dispozitivele nu sunt verificate pe rând, ci sistemul de operare anunță programul sau rutina despre apariția evenimentului prin intermediul unei întreruperi sau al unui mesaj. *Se mai numește și* polling (interogare ciclică). *De comparat cu* event-driven processing, interrupt-driven processing.

auto-repeat repetare automată – *A se vedea* typematic.

autorestart relansare automată – Caracteristică a unui proces sau sistem ce permite relansarea automată a sistemului la apariția unui anumit tip de erori sau a unei căderi a tensiunii de alimentare.

autosave salvare automată – Caracteristică a unui program care permite ca un fișier deschis să fie salvat automat pe disc sau pe alt suport la intervale predefinite sau după ce a fost apăsat un anumit număr de taste. În acest fel, se asigură periodic memorarea modificărilor efectuate în fișier.

autosizing dimensionare automată – Capacitatea unui monitor de a accepta semnale la o anumită rezoluție și de a afișa imaginea la altă rezoluție. Un monitor cu dimensionare automată mărește sau reduce imaginea astfel încât

să se încadreze în spațiul disponibil, fără a modifica raportul dimensiunilor. *A se vedea și* monitor, resolution (definiția 1).

autostart routine rutină de lansare automată – Proces prin care este pregătit automat modul de funcționare al unui sistem sau dispozitiv la alimentarea (pornirea) sistemului sau alt eveniment prestabilit. *A se vedea și* AUTOEXEC.BAT, autorestart, boot[2], power up.

autotrace autotrasare – Caracteristica unui program de desenare care trasează linii de-a lungul marginilor unei imagini bitmap pentru a o converti într-o imagine compusă din obiecte. *A se vedea și* bitmapped graphics, object-oriented graphics.

AUX Numele dispozitivului logic care corespunde dispozitivelor auxiliare. Acest nume este rezervat de sistemul de operare MS-DOS pentru dispozitivele auxiliare standard. De obicei, AUX se referă la primul port serial al sistemului, cunoscut și sub numele de COM1.

A/UX Versiune a sistemului de operare UNIX pentru mai mulți utilizatori, multitasking, elaborată de Apple Computer pentru diverse calculatoare Macintosh, ce are la bază o versiune de UNIX furnizată de AT&T (System V, versiunea 2.2) căreia i s-au adus unele îmbunătățiri. A/UX conține mai multe caracteristici Apple, cum ar fi suportul pentru Macintosh Toolbox, astfel încât aplicațiile pot oferi utilizatorilor interfața grafică folosită de acest calculator. *A se vedea și* System V.

auxiliary equipment echipament auxiliar – *A se vedea* peripheral.

auxiliary storage capacitate de stocare auxiliară – Orice suport de stocare, cum ar fi discul sau banda, la care microprocesorul calculatorului nu are acces direct, așa cum are în cazul memoriei RAM. În limbajul curent, astfel de suporturi se numesc *capacități de stocare permanentă*, iar cipurile RAM, la care microprocesorul are acces direct și pe care le folosește pentru stocarea temporară, poartă numele de *memorie*.

availability disponibilitate – Posibilitatea de a utiliza un sistem de calcul sau o resursă, cum ar fi imprimanta, exprimată sub forma gradului de utilizare sau a procentului din timpul total necesar.

available time durata disponibilității – *A se vedea* uptime.

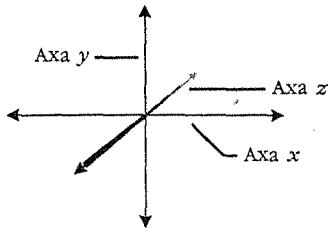
avatar avatar – **1.** În mediile de realitate virtuală, cum sunt anumite tipuri de camere de conversație din Internet, reprezentarea grafică a unui utilizator. De obicei, un avatar este o imagine sau o animație cu caracter generic, care reprezintă o persoană de sex feminin sau masculin, o fotografie sau o caricatură a utilizatorului, un desen sau o animație a unui animal sau un obiect ales de utilizator pentru a-l reprezenta. **2.** *A se vedea* superuser.

.avi Extensia de fișier care identifică un fișier de date audiovizuale întrețesute în format Microsoft RIFF.

AVI Acronim pentru **A**udio **V**ideo **I**nterleaved. Format de fișier multimedia pentru Windows care conține sunete și secvențe video și care respectă specificația Microsoft RIFF (Resource Interchange File Format).

.aw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Aruba.

axis axă – Într-o diagramă sau un alt sistem bidimensional care utilizează coordonate, linia orizontală (axa x) sau cea verticală (axa y) care folosește ca referință la plasarea punctelor. Într-un sistem de coordonate tridimensional, apare și o a treia linie (axa z), care servește la reprezentarea înălțimii. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Cartesian coordinates.



Axe.

.az În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Azerbaidjan.

B

b[1] Prescurtare de la **b**inary (binar).

b[2] Prescurtare de la **b**it. **2.** Prescurtare de la **b**aud.

B Prescurtare de la **b**yte (octet).

B: **1.** În MS-DOS și în alte sisteme de operare, identificator pentru a doua unitate de dischete. **2.** Identificator pentru o singură unitate de disc atunci când este utilizată ca unitate secundară.

.ba În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bosnia și Herțegovina.

backbone coloană vertebrală – **1.** Rețea de comunicație care asigură transportul pentru cea mai mare parte a traficului dintre rețelele mai mici. Coloanele vertebrale din Internet, cum ar fi Sprint și MCI, acoperă suprafețe de mii de kilometri cu ajutorul releelor de microunde și al liniilor dedicate. **2.** Rețelele mai mici, comparativ cu întregul Internet, care realizează grosul operațiilor de comutare a pachetelor pentru comunicațiile din Internet. În prezent, aceste rețele mai mici sunt constituite, în continuare, din rețelele care au fost concepute pentru a crea Internet – rețelele de calculatoare ale instituțiilor educaționale și de cercetare din Statele Unite – în special NSFnet, rețeaua de calculatoare a organizației National Science Foundation, din Oak Ridge, Tennessee. *A se vedea și* NSFnet, packet switching. **3.** Firele care asigură transportul pentru cea mai mare parte a traficului dintr-o rețea. În cazul unei rețele locale, o coloană vertebrală poate fi o magistrală. *Se mai numește și* collapsed backbone (coloană vertebrală restrânsă).

backbone cabal cabala coloanei vertebrale – În Internet, un termen utilizat cu referire la grupul de administratori de rețea care dețin responsabilitatea numirii ierarhiilor grupurilor de informare Usenet și a elaborării procedurilor pentru crearea noilor grupuri de informare. În prezent, cabala coloanei vertebrale nu mai există.

back door intrare secretă – Într-un program sau sistem, mijloc de acces care ocolește controalele de securitate. Atunci când lucrează la elaborarea unor sisteme, programatorii introduc adesea intrări secrete, deoarece ele facilitează depanarea. Aceste intrări secrete pot periclita securitatea dacă devin cunoscute și altora în afara programatorilor sau dacă nu sunt eliminate înainte de lansarea produsului software pe piață. *Se mai numește și* trapdoor (trapă).

back end back-end – **1.** În cazul unei aplicații client/server, porțiunea de program care rulează pe server. *A se vedea și* client/server architecture. *De comparat cu* front end. **2.** Acea parte a compilatorului care transformă codul sursă (instrucțiuni de program ce pot fi citite de oameni) în cod obiect (cod ce poate fi citit de mașină). *A se vedea și* compiler (definiția 2), object code, source code.

back-end processor procesor back-end – **1.** Procesor slave care execută o acțiune cu caracter special, cum ar fi asigurarea accesului rapid la o bază de date, ceea ce conduce la eliberarea procesorului principal pentru alte activități. O astfel de acțiune este considerată de tip „back-end" deoarece este subordonată funcției principale a calculatorului. **2.** Procesor care manipulează datele ce-i sunt trimise de alt procesor; de exemplu, un procesor de grafică de mare viteză dedicat afișării imaginilor pe display acționează în urma comenzilor primite de la procesorul principal. *De comparat cu* coprocessor.

background[1] în fundal – Referitor la procesele sau acțiunile care aparțin unui sistem de operare sau unui program și care se execută fără să intervină utilizatorul, care între timp se ocupă de altă acțiune. Proceselor și acțiunilor de fundal li se atribuie o prioritate mai scăzută decât cea a acțiunilor de prim-plan atunci când se alocă timpul de lucru al microprocesorului și, în

general, rămân invizibile utilizatorului, cu excepția situațiilor în care acesta solicită o actualizare sau aduce acțiunea în prim-plan. De obicei, doar sistemele de operare cu multitasking au posibilitatea de a asigura funcționarea în fundal. Totuși, există și sisteme de operare care nu permit multitaskingul, dar pot executa unul sau două tipuri de acțiuni în fundal. De exemplu, atunci când sistemul de operare Apple Macintosh rulează cu multitaskingul dezactivat, opțiunea Background Printing permite tipărirea documentelor în timp ce utilizatorul lucrează la altceva. *A se vedea și* multitasking. *De comparat cu* foreground[1].

background[2] fundal – **1.** Culoarea pe care sunt afișate caracterele și imaginile. De exemplu, caractere negre pe fundal alb. *De comparat cu* foreground[2] (definiția 1). **2.** Culorile, texturile, modelele și imaginile care alcătuiesc suprafața de lucru, pe care sunt plasate pictograme, butoane, bare de meniuri și bare cu instrumente. *A se vedea și* wallpaper. **3.** Culorile, texturile, modelele și imaginile care alcătuiesc suprafața unei pagini Web, pe care sunt plasate texte, pictograme, imagini, butoane și alte elemente. *A se vedea și* wallpaper. **4.** Starea unei ferestre deschise, dar inactive într-un mediu cu ferestre. *A se vedea și* inactive window. *De comparat cu* foreground[2] (definiția 2).

background noise zgomot de fundal – Zgomotul inerent al unei linii sau al unui circuit, independent de prezența unui semnal. *A se vedea și* noise.

background printing tipărire în fundal – Procesul de trimitere a unui document la imprimantă în timp ce calculatorul efectuează alte acțiuni.

background processing prelucrare în fundal – Executarea anumitor operațiuni de către sistemul de operare sau de un program în pauzele de activitate ale acțiunii principale (din prim-plan). Un exemplu de prelucrare în fundal este tipărirea unui document de către procesorul de texte în pauzele pe care utilizatorul le face între apăsările de taste. *A se vedea și* background[1].

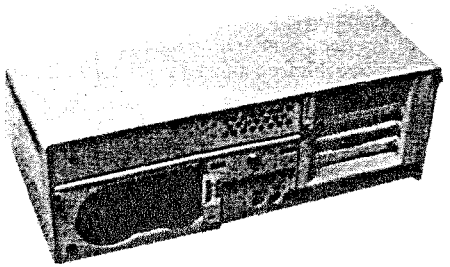
background program program de fundal – Program care poate rula în fundal. *A se vedea și* background[1].

background task acțiune de fundal – *A se vedea* background[1].

back-lit display display cu fundal iluminat – Display LCD care utilizează o sursă de lumină în spatele ecranului pentru a îmbunătăți contrastul și a ușura citirea, în special în mediile luminate puternic.

back panel panou posterior – Panoul din spatele carcasei calculatorului, prin intermediul căruia se realizează majoritatea conexiunilor la surse de alimentare externe și la periferice. A se vedea ilustrația.

backplane fund de sertar – Placă cu circuite pe care se instalează alte plăci cu circuite, dispozitive și interconexiunile dintre dispozitive și care asigură alimentarea și transportul datelor către aceste dispozitive.



Panou posterior.

backslash diagonală la stânga (backslash) – Caracterul \, care este folosit la separarea numelor de directoare în căile MS-DOS. Când apare în față, înseamnă că specificarea căii începe de la nivelul cel mai de sus al unității de disc. *A se vedea și* path (definiția 5).

Backspace key tasta Backspace – **1.** În cazul tastaturilor IBM și compatibile, tastă care mută cursorul cu un caracter la stânga, ștergând de obicei caracterul respectiv. **2.** În cazul tastaturilor Macintosh, tastă (numită uneori Delete) care șterge textul selectat sau, dacă nu este selectat nici un text, șterge caracterul din stânga punctului (cursorului) de inserare.

backtracking revenire – Capacitatea unui sistem expert de a încerca soluții alternative în încercarea de a găsi un răspuns. Diferitele variante pot fi văzute ca ramurile unui arbore; un program cu revenire parcurge pe rând fiecare ramură și, dacă ajunge la capăt fără să găsească ceea ce caută, se întoarce și caută pe ramura următoare.

backup copie de siguranță – Copia unui program, a unui disc sau a unor date care este făcută în vederea arhivării sau a asigurării fișierelor în eventualitatea alterării sau distrugerii lor. Unele programe de aplicație realizează în mod automat copii de siguranță ale fișierelor de date, păstrând pe disc atât versiunea curentă, cât și pe cea anterioară. *Se mai numește și* backup copy, backup file (fișier de siguranță).

back up salvare de siguranță (1), revenire de siguranță (2) – **1.** Procesul prin care se realizează copierea unui program, a unui disc sau a unor date. *A se vedea și* backup. **2.** Revenirea la o stare anterioară, cum ar fi aceea în care se știe că o bază de date este completă și unitară.

backup and recovery salvare de siguranță și refacere – Strategie disponibilă în multe sisteme de gestionare a bazelor de date, care permite ca o bază de date să fie refăcută până la ultima unitate de lucru (tranzacție) finalizată atunci când o eroare software sau hardware a adus baza de date în situația de a nu mai putea fi utilizată. Procesul începe de la ultima copie de siguranță a bazei de date. Se citește jurnalul tranzacțiior (fișierul de modificări) corespunzător bazei de date respective și este refăcută fiecare tranzacție înregistrată, până la ultimul punct de verificare din jurnal. *A se vedea și* backup, checkpoint, log (definiția 1).

backup and restore salvare de siguranță și restaurare – Procesul de realizare a copiilor de siguranță și de readucere a lor în mediul sursă atunci când este necesar.

backup copy copie de siguranță – *A se vedea* backup.

backup file fișier de siguranță – *A se vedea* backup.

Backus-Naur form forma Backus-Naur – Metalimbaj care permite definirea sintaxei limbajelor formale atât pentru cel care elaborează limbajul, cât și pentru cel care îl utilizează. Un limbaj este definit printr-un set de instrucțiuni. În fiecare dintre acestea, un element de limbaj, cunoscut sub numele de metavariabilă și încadrat de paranteze unghiulare, este definit pe baza unor simboluri (numite terminale) și a altor metavariabile (inclusiv el însuși, dacă este necesar). Mai jos, este prezentată sintaxa unui număr în forma Backus-Naur. Simbolul „::=“ înseamnă „este definit ca“, iar simbolul „|“ separă variantele. *Acronim:* BNF. *A se vedea și* metalanguage, normal form (definiția 2).

```
<numar>::=<numar fara semn>|
          <semn> <numar fara semn>
<numar fara semn>::= <cifra>|<cifra>
<numar
          fara semn>
<cifra>::=0|1|2|3|4|5|6|7|8|9
<semn>::=+|-
```


backward chaining înlănțuire înapoi – În sistemele expert, metodă de rezolvare a problemei care începe cu un enunț și un set de reguli care conduc la acel enunț și apoi merge înapoi, verificând informațiile cu ajutorul unei baze de informații, până când se poate stabili că enunțul este adevărat sau fals. *De comparat cu* forward chaining.

bacterium bacterie – Tip de virus de calculator care se reproduce în mod repetat și în final preia controlul asupra întregului sistem. *A se vedea și* virus.

bad block bloc defect – **1.** Locație de memorie defectă. Blocurile defecte sunt identificate de controllerul memoriei în timpul autotestului lansat la pornirea sau reinițializarea calculatorului. **2.** *A se vedea* bad sector.

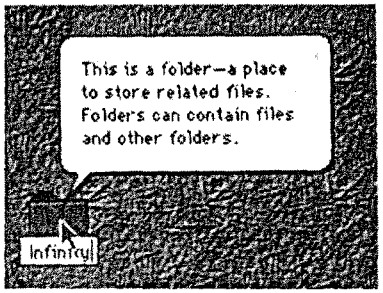
bad sector sector defect – Sector de disc ce nu poate fi utilizat pentru stocarea datelor deoarece suportul este deteriorat sau prezintă imperfecțiuni. Găsirea, marcarea și evitarea sectoarelor defecte sunt operații care intră în responsabilitatea sistemului de operare al calculatorului. De asemenea, găsirea și marcarea sectoarelor defecte se poate face și cu un utilitar de formatare a discului.

bad track pistă defectă – Pistă de pe un hard-disc sau o dischetă care conține un sector defect și, ca urmare, este evitată de sistemul de operare. *A se vedea și* bad sector.

.bak Extensie care identifică fișierele auxiliare (create automat sau la comandă) care conțin penultima versiune a fișierului cu același nume. *A se vedea și* backup.

balanced line linie echilibrată – Linie de transmisie, cum ar fi cea realizată cu cablu bifilar torsadat, care conține două conductoare capabile să transporte curenți egali, dar de sens opus.

balloon help bulă de asistență – În Mac OS 7.*x*, caracteristică de asistență on-line care are aspectul unei bule de dialog din benzile desenate. După activarea acestei caracteristici executând clic pe pictograma cu bulă de pe bara cu instrumente, dacă utilizatorul plasează cursorul pe o pictogramă sau pe alt element, apare o bulă care conține textul ce descrie funcția sau elementul. A se vedea ilustrația.



Bulă de asistență.

ball printer imprimantă cu cap rotativ – Imprimantă cu impact al cărei cap de tipărire are formă de bilă și pe suprafața lui sunt amplasate în relief contururile caracterelor. Imprimanta rotește și înclină capul până când în fața hârtiei se găsește caracterul dorit, apoi lovește o bandă cu tuș. Acest model a fost folosit și în cazul mașinii de scris IBM Selectric.

band bandă – **1.** În cazul tipăriri graficii, porțiune dreptunghiulară din imaginea grafică trimisă de calculator imprimantei. Tehnica împărțirii graficii în benzi elimină necesitatea ca imprimanta să refacă întreaga imagine în memorie înainte de a o tipări. **2.** În comunicații, un domeniu continuu de frecvențe care este utilizat pentru un anumit scop, cum ar fi difuzarea emisiunilor de radio sau de televiziune.

bandpass filter filtru trece-bandă – Circuit electronic care lasă să treacă semnalele care se încadrează într-un anumit domeniu de frecvențe (bandă), dar le blochează sau le atenuează pe cele care au frecvențe mai mici sau mai mari. *A se vedea și* attenuation. *De comparat cu* highpass filter, lowpass filter.

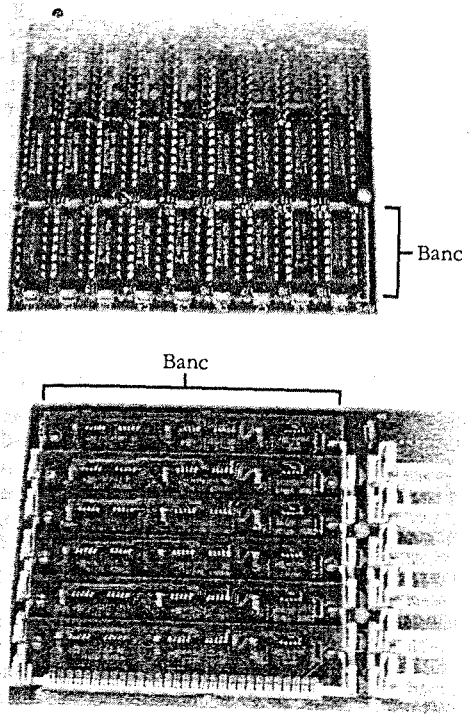
bandwidth lățime de bandă – **1.** Diferența între cea mai mare și cea mai mică frecvență care pot

trece printr-un sistem de comunicații analogic. De exemplu, un telefon are lățimea de bandă de 3.000 Hz, aceasta fiind diferența între frecvența cea mai mică (300 Hz) și cea mai mare (3.300 Hz) pe care le poate reproduce. **2.** Capacitatea de a transfera date a unui sistem digital de comunicații.

bandwidth on demand lățime de bandă la cerere – În telecomunicații, posibilitatea de a mări capacitatea de transfer, cu valori prestabilite, atunci când acest lucru este cerut de condițiile canalului. *A se vedea și* bandwidth, channel (definiția 2), throughput.

bank banc – **1.** Orice grup de dispozitive electrice similare conectate împreună pentru a fi utilizate ca un singur dispozitiv. De exemplu, tranzistoarele pot fi conectate sub forma unui tablou în interiorul unui cip pentru a forma o memorie, sau mai multe cipuri de memorie pot fi conectate între ele pentru a forma un modul de memorie, cum este modulul SIMM. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* SIMM. **2.** Porțiune din memorie, având de obicei o dimensiune ce permite indicarea sa de către CPU. De exemplu, un procesor pe 8 biți poate indica prin adresă 65.536 de octeți de memorie. Ca urmare, el nu poate adresa la un moment dat un banc de memorie mai mare de 64 de kiloocteți (64 KB). Pentru a indica prin adresă alt banc de 64 KB, este nevoie de circuite suplimentare. *A se vedea și* bank switching, page (definiția 2).

bank switching comutarea bancurilor – Metodă de extindere a memoriei RAM disponibile într-un calculator, prin utilizarea alternativă a unor bancuri de cipuri RAM care partajează un domeniu de adrese de memorie. La un moment dat, un singur banc este accesibil în mod direct. Bancurile inactive păstrează ceea ce s-a stocat în ele. Înainte de a fi utilizat alt banc, sistemul de operare, driverul sau programul trebuie să trimită hardware-ului comanda de comutare. Cum comutarea bancurilor cere timp, operațiile care folosesc intensiv memoria durează mai mult în cazul memoriei cu comutarea bancurilor decât atunci când folosesc memoria principală. Memoria cu comutarea bancurilor se amplasează de obicei pe o placă de extensie ce se introduce într-unul din sloturile plăcii de bază.



Banc. ***Un banc de cipuri lipite (sus) și un banc de module SIMM (jos).***

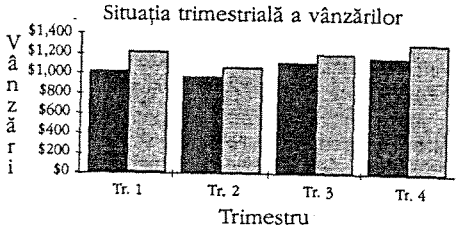
banner manșetă – Secțiune dintr-o pagină Web ce conține o reclamă care, de obicei, are înălțimea de un inci sau mai puțin și i se întinde de-a latul paginii. Manșeta conține o legătură la situl Web al celui care și-a făcut reclamă. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Web page, Web site.

Manșetă.

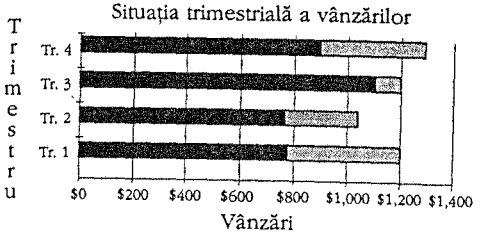
banner page pagină-manșetă – **1.** Pagină de titlu pe care cele mai multe derulatoare de tipărire pot să o adauge materialului tipărit. Această pagină conține de obicei informații de identificare a contului, lungimea lucrării și informații ale derulatorului de tipărire, având ca scop principal separarea unei lucrări de alta. *A se vedea și* print spooler. **2.** În software, ecran

inițial care definește un produs și-i prezintă pe autorii săi.

bar chart diagramă cu bare – Tip de grafic în care datele sunt prezentate sub formă de bare dreptunghiulare. Barele pot fi așezate vertical sau orizontal și se deosebesc între ele prin culoare, umbre sau modele. Valorile pozitive sau negative sunt indicate de poziția față de o linie de bază ce reprezintă valoarea zero. De obicei se folosesc două tipuri de diagrame cu bare: diagrama cu bare standard, în care fiecare valoare este reprezentată printr-o bară separată, și diagrama cu bare stivuite, în care mai multe puncte de date sunt suprapuse sau alăturate în interiorul aceleiași bare. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* bar graph (grafic cu bare).



Diagramă cu bare verticale



Diagramă cu bare stivuite

Diagramă cu bare. ***Două tipuri obișnuite de diagrame cu bare.***

bar code cod de bare – Cod special de identificare, tipărit pe cărți, produse de băcănie și alte mărfuri sub forma unor bare verticale cu lățimi diferite. Utilizate la identificarea rapidă și fără erori a produselor în librării, spitale, băcănii și așa mai departe, codurile de bare reprezintă informații binare ce pot fi citite de un scanner

optic. Codul poate conține cifre, litere sau combinații ale acestora. Unele coduri permit depistarea erorilor sau pot fi citite în ambele sensuri.

bar code reader cititor de coduri de bare – *A se vedea* bar code scanner.

bar code scanner scanner de coduri de bare – Dispozitiv optic care utilizează o rază laser pentru a citi și a interpreta coduri de bare, cum ar fi codurile de tip Universal Product Code, ce apar pe produsele de băcănie și pe alte produse din comerțul cu amănuntul. *A se vedea și* bar code, Universal Product Code.

bare board placă goală – Placă cu circuite pe care nu se găsesc cipuri; de cele mai multe ori termenul este utilizat cu referire la o placă de memorie pe care nu se găsesc cipuri de memorie.

bare bones[1] redus la esențe – Pur funcțional, fără alte caracteristici. Aplicațiile reduse la esențe asigură numai funcțiile elementare cerute de o anumită acțiune. Prin analogie, un calculator redus la esențe este cel dotat cu un număr minim de componente hardware sau comercializat fără periferice și doar cu sistemul de operare (fără alte programe).

bare bones[2] schelet – **1.** Aplicație care asigură numai funcțiile elementare cerute de o anumită acțiune. **2.** Calculator în alcătuirea căruia nu intră decât placa de bază (echipată cu cipul CPU și memorie RAM), carcasa, sursa de alimentare, o unitate de dischete și tastatura, utilizatorul trebuind să-i adauge un hard-disc, un adaptor video, un monitor și alte periferice. *A se vedea și* motherboard, peripheral.

bar graph grafic cu bare – *A se vedea* bar chart.

base bază – **1.** În matematică, număr care este ridicat la puterea specificată de un exponent. De exemplu, în expresia $2^3 = 2 \times 2 \times 2 = 8$, baza este 2. **2.** În matematică, număr de cifre folosit de un anumit sistem de numerație. În domeniul calculatoarelor se folosesc, de obicei, patru sisteme de numerație – binar, octal, zecimal și hexazecimal – fiecare dintre ele având un număr diferit de cifre. Sistemul de numerație binar (sau în baza 2), care este folosit la descrierea stărilor logicii calculatorului, are două cifre, 0 și 1. Sistemul de numerație octal (sau în baza 8) are opt cifre, de la 0 la 7. Familiarul sistem de numerație zecimal (sau în baza 10) are zece cifre, de la 0 la 9. Sistemul de numerație hexazecimal (sau în baza 16) are șaisprezece cifre,

de la 0 la 9, apoi de la A la F. Când un număr este reprezentat într-o anumită bază de numerație, adesea baza este notată ca indice al numărului și este încadrată de paranteze. De exemplu, $24AE_{(16)} = 9.390$. *Se mai numește și* radix. *A se vedea și* binary[1], decimal, hexadecimal, octal. **3.** Unul dintre cele trei terminale (emitor, bază și colector) ale unui tranzistor. Curentul bazei determină valoarea curentului care circulă între emitor și colector. *A se vedea și* transistor. **4.** Stratul izolator al unei plăci cu circuite imprimate. *A se vedea și* circuit board.

base 2 în baza 2 – *A se vedea* binary[1].

base 8 în baza 8 – *A se vedea* octal.

base 10 în baza 10 – *A se vedea* decimal.

base 16 în baza 16 – *A se vedea* hexadecimal.

base address adresă de bază – Parte a adresei care rămâne neschimbată și care servește ca punct de referință, față de care poate fi calculată locația unui octet. Adresa de bază este însoțită de valoarea deplasamentului (offset), care se adaugă bazei pentru a determina locația exactă (adresa absolută) a informației. Conceptul este similar celui folosit la adresa străzilor. De exemplu, adresa „2010 Main Street" este formată dintr-o bază (blocul 2000 de pe Main Street) și un deplasament (10 de la blocul respectiv). În cazul calculatoarelor personale IBM și al celor compatibile, adresa de bază este numită adresă de segment, iar adresa datelor este dată de deplasamentul față de începutul segmentului. *A se vedea și* absolute address, offset, relative address, segment.

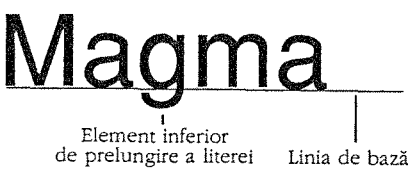
baseband în banda de bază – Ceea ce aparține sau se referă la sistemele de comunicație în care suportul transmisiei (cablul) transportă un singur mesaj digital la un moment dat. Comunicațiile în banda de bază sunt caracteristice rețelelor locale, cum ar fi Ethernet sau Token Ring. *A se vedea și* Ethernet, fiber optics, Token Ring network. *De comparat cu* broadband.

baseband network rețea în banda de bază – Tip de rețea locală în care mesajele călătoresc sub formă digitală printr-un singur canal de transmisie între două mașini conectate printr-un cablu coaxial sau bifilar torsadat. Mașinile dintr-o rețea în banda de bază transmit doar atunci când canalul nu este ocupat, deși uneori se partajează canalul folosind tehnica numită *multiplexare cu divizarea timpului*. Fiecare

mesaj din rețeaua în banda de bază călătorește sub forma unui pachet care conține pe lângă datele mesajului și informații referitoare la mașina sursă și la mașina destinație. Rețelele în banda de bază pot fi utilizate pe distanțe mici și la viteze cuprinse între aproximativ 50 de kilobiți pe secundă (50 Kbps) și 16 megabiți pe secundă (16 Mbps). Totuși, cum recepționarea, verificarea și convertirea unui mesaj implică durate considerabile, randamentul este mai mic. Distanța maximă recomandată în cazul acestor rețele este de maximum 2 mile (3,2 kilometri), dar cu mult mai puțin dacă rețeaua este folosită intens. *A se vedea și* coaxial cable, multiplexing, packet (definiția 2), throughput, time-division multiplexing, twisted-pair cable. *De comparat cu* broadband network.

base class clasă de bază – În C++, o clasă din care pot fi sau au fost derivate alte clase prin moștenire. *A se vedea și* class, derived class, inheritance, object-oriented programming.

baseline linie de bază – Referitor la tipărirea și afișarea caracterelor pe ecran, linie imaginară orizontală față de care sunt aliniate bazele caracterelor, cu excepția celor care au elemente inferioare de prelungire. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ascender, descender, font.



Linie de bază.

base memory memorie de bază – *A se vedea* conventional memory.

base RAM memorie RAM de bază – *A se vedea* conventional memory.

Basic sau **BASIC** Acronim pentru **B**eginner's **A**ll-purpose **S**ymbolic **I**nstruction **C**ode, limbaj de programare de nivel înalt elaborat pe la mijlocul anilor 1960 de John Kemeny și Thomas Kurtz la Dartmouth College. Aproape toată lumea consideră că se numără printre limbajele de programare care se învață cel mai ușor. *A se vedea și* True BASIC, Visual Basic.

Basic Rate Interface *A se vedea* BRI.

.bat Extensia de fișier care identifică un fișier de program de tip lot. În MS-DOS, fișierele de tip lot sunt fișiere executabile care conțin apeluri la alte fișiere de program. *A se vedea și* batch file.

batch lot – Grup de documente sau de înregistrări de date care sunt prelucrate ca o unitate. *A se vedea și* batch job, batch processing.

batch file fișier batch – Fișier de text ASCII care conține un șir de comenzi ale sistemului de operare, fiind posibilă și introducerea unor parametri și operatori acceptați de limbajul de comenzi batch. Când un utilizator scrie numele unui fișier batch la promptul de comandă, comenzile sunt executate în ordine. *Se mai numește și* batch program (program batch). *A se vedea și* AUTOEXEC.BAT, .bat.

batch file transmission transmisie de fișiere pe loturi – Transmisia mai multor fișiere printr-o singură comandă. *Acronim:* BFT.

batch job lucrare de tip lot – Program sau set de comenzi care rulează fără intervenția utilizatorului. *A se vedea și* batch processing.

batch processing prelucrare pe loturi – **1.** Executarea unui fișier batch. *A se vedea și* batch file. **2.** Preluarea programelor și a seturilor de date de la utilizatori, rularea lor câte unul sau mai multe în același timp și apoi furnizarea rezultatelor utilizatorilor. **3.** Stocarea tranzacțiilor pentru o perioadă de timp înainte de a fi înregistrate într-un fișier principal, de obicei printr-o operație separată, executată noaptea. *De comparat cu* transaction processing.

batch program program batch – Program executat fără intervenția utilizatorului. *A se vedea și* batch file. *De comparat cu* interactive program.

batch system sistem cu prelucrare pe loturi – Sistem care prelucrează datele în grupuri de operații programate anterior, nu interactiv sau în timp real.

batch total totalul lotului – Sumă calculată pentru un element comun unui grup (lot) de înregistrări, pentru a verifica introducerea corectă și integrală a informației. De exemplu, totalul vânzărilor dintr-o zi poate fi folosit ca total de lot pentru a verifica înregistrarea vânzărilor individuale.

battery baterie – Două sau mai multe celule introduse într-un container. Acest ansamblu produce curent când doi electrozi din interiorul containerului intră în contact cu un electrolit. În

calculatoarele personale, bateriile sunt utilizate pe post de sursă de alimentare auxiliară (ce intră în acțiune când sursa de alimentare principală este oprită), ca sursă de alimentare pentru calculatoarele laptop și notebook (în acest caz, sunt folosite baterii reîncărcabile, ca de exemplu cele cu nichel-cadmiu, nichel-hidrură metalică și litiu-ioni) și ca mijloc de alimentare continuă a ceasului intern și a circuitelor care formează memoria RAM în care sunt stocate informațiile de sistem importante. *A se vedea și* lead ion battery, lithium ion battery, nickel cadmium battery, nickel metal hydride battery, RAM.

battery backup baterie de rezervă – **1.** Sursă de alimentare formată dintr-o baterie, utilizată atunci când se întrerupe tensiunea de alimentare. **2.** O baterie care, atunci când este oprită sursa de alimentare principală, este utilizată la alimentarea unui circuit, cum ar fi circuitul ceasului-calendar al calculatorului sau memoria RAM în care sunt păstrate informațiile referitoare la configurația sistemului. *A se vedea și* UPS.

battery meter monitor de baterie – Dispozitiv utilizat la măsurarea curentului (capacității) unei celule electrice.

baud baud – Variație de semnal pe secundă, o măsură a vitezei de transmisie a datelor. Derivat din numele inginerului și telegrafistului francez Jean-Maurice-Emile Baudot și utilizat inițial la măsurarea vitezei de transmisie a echipamentelor telegrafice, în prezent termenul se referă de obicei la viteza cu care un modem transmite datele. *A se vedea și* baud rate.

Baudot code cod Baudot – Schemă de codificare pe 5 biți utilizată în primul rând pentru transmisiunile prin telex, elaborată de inginerul și telegrafistul francez Jean-Maurice-Emile Baudot. Uneori este confundat cu codul Alphabet Number 2, propus de CCITT (Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique).

baud rate rata în bauzi – Viteza cu care un modem poate transmite datele. Rata în bauzi reprezintă numărul de evenimente (variații de semnal) care se realizează într-o secundă – nu numărul de biți transmiși într-o secundă (bps). În comunicațiile digitale de mare viteză, un eveniment poate codifica mai mulți biți și, de aceea, este mai corect ca viteza de transmisie a modemurilor să fie exprimată în biți pe secundă, nu în bauzi pe secundă. De exemplu, un

așa-numit modem de 9.600 de bauzi lucrează de fapt la 2.400 de bauzi, dar transmite la 9.600 de biți pe secundă, codificând 4 biți prin fiecare eveniment (2.400 x 4 = 9.600), deci este mai corect să fie numit modem de 9.600 bps. *De comparat cu* bit rate, transfer rate.

bay compartiment – Suport sau deschizătură utilizate la instalarea echipamentelor electronice – de exemplu, spațiul prevăzut în cutia calculatoarelor pentru unități de disc suplimentare, pentru unități de CD-ROM sau pentru alte dispozitive. *A se vedea și* drive bay.

.bb În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Barbados.

BBL Acronim pentru **be back later** (voi reveni mai târziu), o expresie folosită adesea în cadrul serviciilor de conversație directă din Internet și al serviciilor informaționale on-line pentru a indica faptul că un participant părăsește forumul de discuții, dar intenționează să revină mai târziu. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1).

BBS 1. Acronim pentru **b**ulletin **b**oard **s**ystem (sistem de avizier electronic), sistem de calcul echipat cu unul sau mai multe modemuri sau alte mijloace de acces la rețea, care are rolul de a transmite informații și mesaje utilizatorilor de la distanță. De multe ori sistemele BBS sunt specializate în anumite domenii, cum ar fi literatura științifico-fantastică, cinematografia, programele pentru Windows sau sistemele Macintosh, iar accesul poate fi gratuit, plătit sau combinat. Utilizatorii formează cu modemul numărul de telefon al sistemului BBS și își înregistrează mesajul destinat altor utilizatori ai sistemului BBS în zone rezervate anumitor domenii, procedura fiind foarte asemănătoare cu plasarea unei notițe pe un avizier. De asemenea, multe sisteme BBS permit utilizatorilor să converseze on-line cu alți utilizatori, să transmită mesaje e-mail, să descarce și să încarce fișiere cu programe freeware sau shareware și să obțină acces la Internet. Multe firme producătoare de software sau hardware întrețin sisteme BBS proprii pentru a oferi clienților informații referitoare la vânzări, asistență tehnică și software de modernizare sau de peticire. **2.** Acronim pentru **be back soon** (voi reveni imediat), expresie folosită adesea în grupurile de informare din Internet de către participanții care doresc să-și ia rămas bun pentru moment de la ceilalți.

bcc Acronim pentru **b**lind **c**ourtesy **c**opy (copie de informare necunoscută), caracteristică a programelor e-mail care permite unui utilizator să trimită o copie a unui mesaj e-mail unui destinatar fără să știe ceilalți destinatari de acest lucru. În general, adresa destinatarului respectiv se introduce într-un câmp numit „bcc" din antetul mesajului. *Se mai numește și* blind carbon copy (copie la indigo necunoscută). *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1), header (definiția 1). *De comparat cu* cc.

.bc.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Columbia Britanică, Canada.

BCD *A se vedea* binary-coded decimal.

BCNF Acronim pentru **B**oyce-**C**odd **n**ormal **f**orm (forma normală Boyce-Codd). *A se vedea* normal form (definiția 1).

.bd În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bangladesh.

.be În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Belgia.

bearer channel canal purtător – Unul dintre cele 64 de canale de comunicație de 64 Kbps dintr-un circuit ISDN. O linie ISDN BRI (Basic Rate Interface) conține 2 canale purtătoare și 1 canal de date. O linie ISDN PRI (Primary Rate Interface) are 23 de canale purtătoare în America de Nord sau 30 în Europa și 1 canal de date. *A se vedea și* BRI, channel (definiția 2), ISDN.

BeBox Calculator multiprocesor de înaltă performanță (PowerPC bazat pe tehnologia RISC) realizat de Be, Inc. și dotat cu sistemul de operare BeOS, produs de aceeași firmă. În prezent, calculatorul BeBox este comercializat ca instrument de dezvoltat programe. *A se vedea și* BeOS, PowerPC, RISC.

beginning-of-file început de fișier – **1.** Cod plasat de un program înaintea primului octet dintr-un fișier pentru ca sistemul de operare să poată identifica locațiile din fișier în raport cu primul lui octet (caracter). **2.** Prima locație ocupată de un fișier pe disc, în raport cu prima locație de stocare a discului. Această locație apare în directorul (catalogul) discului. *Acronim:* BOF. *De comparat cu* end-of-file.

Bell communications standards standardele de comunicație Bell – Serie de standarde de transmitere a datelor elaborate de AT&T pe la mijlocul anilor 1970 și începutul anilor 1980.

Datorită utilizării lor pe scară largă în America de Nord, ele au devenit standarde de facto pentru modemuri. Standardul Bell 103, acum aproape scos din uz, stabilește modul de realizare a transmisiilor la 300 de biți pe secundă (bps), în mod duplex integral, asincron, printr-o linie telefonică, utilizând multiplexarea în frecvență. Standardul Bell 212A dirijează utilizarea modemurilor la 1200 de biți pe secundă (bps), în mod duplex integral, asincron, printr-o linie telefonică, utilizând multiplexarea prin decalarea fazei. În prezent, standardizarea transmisiilor, în special a celor cu viteze de peste 1200 bps, are la bază un set de specificații internaționale cunoscut sub numele de recomandările CCITT. *A se vedea și* CCITT V series, FSK, phase-shift keying.

Bell-compatible modem modem compatibil Bell – Modem care lucrează conform standardelor de comunicație Bell. *A se vedea și* Bell communications standards.

bells and whistles înfloriturí – Caracteristici atractive, care nu țin de funcțiile de bază, adăugate produselor software sau hardware, comparabile cu accesoriile automobilelor, cum ar fi încuierea electrică a ușilor sau aerul condiționat. Produsele care nu beneficiază de astfel de „ornamente", în special sistemele de calcul, sunt numite uneori „plain vanilla" (simple).

benchmark[1] program de evaluare a performanțelor – Test folosit la măsurarea performanțelor hardware-ului sau software-ului. Programele de evaluare a performanțelor hardware-ului au în vedere capacitatea de lucru a unui dispozitiv – de exemplu, viteza cu care procesorul poate executa instrucțiunile sau poate manipula numerele în virgulă mobilă. Programele de evaluare a performanțelor software-ului determină eficiența, acuratețea sau viteza cu care un program realizează o anumită operație, cum ar fi recalcularea datelor dintr-o foaie de calcul tabelar. Pentru fiecare program este folosit același set de date, astfel încât se poate face o comparație între rezultatele obținute pentru a spune care program lucrează mai bine și în ce domeniu. Elaborarea unui program de evaluare a performanțelor ține oarecum de artă, deoarece diferitele combinații de software și hardware pot conduce la variații mari ale performanțelor, în funcție de condițiile de lucru. Adesea, după

ce un program de evaluare a performanțelor a devenit standard, firmele încearcă să-și mărească vânzările prin optimizarea produselor astfel încât la rularea programului respectiv să obțină rezultate mai bune decât alte produse similare de pe piață. *A se vedea și* sieve of Eratosthenes.

benchmark[2] a evalua performanțele – A măsura nivelul performanțelor hardware-ului sau software-ului.

benign virus virus benign – Program cu proprietăți de virus, cum ar fi autoreproducerea, dar care nu strică nimic în calculatorul pe care îl infectează.

BeOS Prescurtare de la **Be** operating **s**ystem (sistem de operare Be). Un sistem de operare orientat spre obiecte, elaborat de Be, Inc. și destinat sistemelor BeBox sau Power Macintosh. Acest sistem de operare acceptă multiprelucrarea simetrică, multitaskingul și memoria protejată și are rezultate bune în domeniul animațiilor multimedia și al comunicațiilor. *A se vedea și* BeBox, multitasking, protected mode, symmetric multiprocessing.

Bernoulli box unitate Bernoulli – Unitate de dischete amovibilă, destinată calculatoarelor personale. Folosește un cartuș nevolatil și are o capacitate de stocare mare. Numele i-a fost dat după Daniel Bernoulli, un fizician din secolul optsprezece care a demonstrat pentru prima dată principiul ascensiunii aerodinamice. În unitatea Bernoulli, discul flexibil este rotit cu o viteză mare, ceea ce duce la înălțarea sa până la capul de citire/scriere. *A se vedea și* read/write head.

Bernoulli distribution distribuție Bernoulli – *A se vedea* binomial distribution.

Bernoulli process proces Bernoulli – Proces matematic bazat pe proba Bernoulli, un experiment care nu poate avea decât două rezultate, cum ar fi reușita sau eșecul. Acest proces este folosit în special în analizele statistice. *A se vedea și* Bernoulli sampling process, binomial distribution.

Bernoulli sampling process proces de eșantionare Bernoulli – În statistică, secvență de *n* încercări independente și identice ale unui experiment aleatoriu, fiecare încercare având doar două rezultate posibile. *A se vedea și* Bernoulli process, binomial distribution.

best of breed numărul 1 – Termen utilizat pentru un produs care este cel mai bun într-un numit domeniu.

beta[1] beta – Ceea ce conține sau ține de un software în versiune beta. *A se vedea și* beta[2]. *De comparat cu* alpha[1].

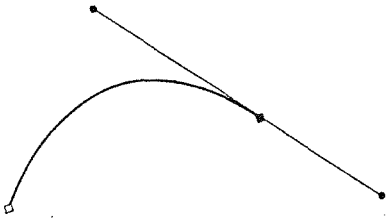
beta[2] beta – Produs software sau hardware nou sau actualizat, gata pentru a fi distribuit utilizatorilor în vederea testării beta. *A se vedea și* beta test.

beta site sit beta – Persoană sau organizație care verifică un program înainte de lansarea acestuia pe piață. De obicei, firma producătoare alege siturile beta dintr-un grup prestabilit de clienți sau voluntari. Cele mai multe situri beta realizează acest serviciu gratuit, adesea doar din dorința de a vedea mai repede noua versiune de software sau pentru a primi copii gratuite după lansarea pe piață.

beta test test beta – Verificarea unui program nefinalizat, realizată prin utilizarea efectivă a acestuia de către diverse persoane. Produsele software sunt trimise unor clienți sau utilizatori finali de marcă (ce poartă numele de situri beta), iar aceștia le folosesc și semnalează eventualele deficiențe de operare sau erori (hibe) întâlnite. Testul beta este de obicei una dintre ultimele etape parcurse înainte de lansarea produsului pe piață, dar dacă se constată că există un număr mare de deficiențe operaționale sau hibe, firma producătoare poate decide efectuarea mai multor teste beta înainte de comercializare.

betweening *A se vedea* tween.

Bézier curve curbă Bézier – Curbă cu formă liberă, netedă, calculată matematic pentru a uni niște puncte separate în programele de ilustrare sau aplicațiile CAD. Curbele Bézier au nevoie doar de câteva puncte pentru a defini un număr mare de contururi și, de aceea, sunt preferate altor metode matematice de aproximare a contururilor. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* CAD.



Curbă Bézier.

BFT *A se vedea* batch file transmission, binary file transfer.

.bg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bulgaria.

BGP *A se vedea* Border Gateway Protocol.

.bh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bahrain.

bias deviație (1, 2, 4), polarizare (3) – **1.** Deplasarea uniformă sau sistematică față de un punct de referință. **2.** În matematică, indicație privind mărimea cu care media unui grup de valori se abate de la o valoare de referință. **3.** În electronică, tensiune aplicată unui tranzistor sau altui dispozitiv electronic pentru a stabili un nivel de referință al modului său de lucru. **4.** În comunicații, tip de distorsiune a lungimii biților transmiși, cauzată de întârzierea cu care se produce modificarea nivelului de tensiune atunci când semnalul trece din 0 în 1 sau viceversa.

bidirectional bidirecțional – Caracteristica de a lucra în două sensuri. O imprimantă bidirecțională poate tipări de la stânga la dreapta și de la dreapta la stânga. O magistrală bidirecțională poate transfera semnalele între dispozitive în ambele sensuri.

bidirectional parallel port port paralel bidirecțional – Interfață care permite transferul paralel în ambele sensuri între un dispozitiv și calculator.

bidirectional printing tipărire bidirecțională – Capacitatea unei imprimante cu impact sau cu jet de cerneală de a tipări de la stânga la dreapta și de la dreapta la stânga. Tipărirea bidirecțională determină o creștere substanțială a vitezei de lucru, deoarece nu se mai pierde timpul cu revenirea capului de tipărire la începutul rândului următor, dar poate duce la scăderea calității lucrării.

bi-endian bi-endian – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic procesoarelor și celorlalte cipuri ce pot fi trecute din modul de lucru big-endian la modul little-endian și invers. Cipul PowerPC are această capacitate, ceea ce îi permite să opereze în modul little-endian sub Windows NT și în modul big-endian sub MacOS/PPC. *A se vedea și* big endian, little endian, PowerPC.

bifurcation bifurcare – Alternativă cu două ieșiri posibile, cum ar fi 0 și 1 sau deschis și închis.

Big Blue Firma International Business Machine (IBM) Corporation. Această denumire derivă din culoarea pe care o aveau primele calculatoare mainframe și care este încă folosită în emblema firmei.

big endian big-endian – Modalitate de stocare a numerelor, în care cel mai semnificativ octet este plasat primul. De exemplu, numărul hexazecimal A02B va fi stocat prin metoda big-endian sub forma A02B, iar prin metoda little-endian sub forma 2BA0. Metoda big-endian este utilizată de microprocesoarele Motorola, în timp ce microprocesoarele Intel folosec metoda little-endian. Termenul *big-endian* provine din cartea *Călătoriile lui Gulliver* de Jonathan Swift, în care big-endian era un grup de oameni care se opuneau unui decret al împăratului care obliga lumea să spargă ouăle la capătul mai ascuțit înainte de a le mânca. *De comparat cu* little endian.

big red switch marele buton roșu – Butonul care deconectează calculatorul de la rețeaua de alimentare, văzut ca o ultimă soluție de întrerupere. În cazul calculatorului IBM PC și al multor altora, acest buton este, într-adevăr, mare și roșu. Utilizarea lui este ultima soluție de întrerupere la care se apelează, deoarece se șterg toate datele din memoria RAM și, de asemenea, se poate defecta unitatea de hard-disc. *Acronim:* BRS.

billion miliard (1), bilion (2) – **1.** Denumirea pe care o dau americanii numărului 10^9, o mie de milioane. În domeniul calculatoarelor, se folosește prefixul *giga* pentru 1 miliard și *nano* pentru o miliardime. **2.** Denumirea pe care o dau englezii numărului 10^{12}, un milion de milioane, pentru care americanii folosesc termenul *trillion*.

billisecond *A se vedea* nanosecond.

.bin Extensia folosită pentru numele fișierelor codificate cu MacBinary. *A se vedea și* MacBinary.

binary[1] binar – Care are două componente, variante, rezultate. Sistemul de numerație binar are baza 2 și, ca urmare, valorile sunt exprimate sub forma unor combinații de două cifre, 0 și 1. Aceste două cifre pot avea semnificația de valori logice, *adevărat* și *fals*, sau de valori numerice și pot fi reprezentate de un dispozitiv electronic prin două stări, *deschis* și *închis*, recunoscute ca două niveluri de tensiune. Siste-

mul de numerație binar este inima calculului digital. Deși sunt ideale pentru calculatoare, numerele binare sunt dificil de interpretat de către oameni, deoarece au formă de șiruri în care se repetă cifrele 0 și 1. Pentru a simplifica interpretarea lor, programatorii și alți informaticieni folosesc numerele hexazecimale (în baza 16) sau octale (în baza 8). Anexa E prezintă tabelele de conversie între numerele binare, zecimale, hexazecimale și octale. *A se vedea și* base (definiția 2), binary-coded decimal, binary number, bit, Boolean algebra, byte, cyclic binary code, digital computer, dyadic, logic circuit. *De comparat cu* ASCII, decimal, hexadecimal, octal.

binary[2] Într-un program client FTP, comanda prin care serverului FTP i se cere să trimită sau să primească fișierele ca date binare. *A se vedea și* FTP client, FTP server. *De comparat cu* ascii.

binary chop tranșă binară – *A se vedea* binary search.

binary-coded decimal zecimal codificat binar – Sistem de codificare a numerelor zecimale în formatul binar, astfel încât să fie evitate erorile de rotunjire și de conversie. Prin această metodă, fiecare cifră a unui număr zecimal este codificată separat, ca număr binar. Fiecăreia dintre cifrele zecimale de la 0 la 9 i se atribuie un cod pe 4 biți și, pentru a ușura citirea, grupurile de 4 biți sunt separate de un spațiu. Acest format mai este numit și 8-4-2-1, după ponderea poziției celor patru biți și folosește următoarele coduri: 0000 = 0; 0001 = 1; 0010 = 2; 0011 = 3; 0100 = 4; 0101 = 5; 0110 = 6; 0111 = 7; 1000 = 8; 1001 = 9. Astfel, numărul zecimal 12 va fi reprezentat prin 0001 0010 în notația binar codificat zecimal. *Acronim:* BCD. *A se vedea și* base (definiția 2), binary number, binary[1], decimal, EBCDIC, packed decimal, round.

binary compatibility compatibilitate binară – Portabilitatea programelor executabile (fișiere binare) de la o anumită platformă (un anumit tip de sistem de operare) la alta. *A se vedea și* flavor, portable (definiția 1).

binary conversion conversie binară – Conversia unui număr în sau din sistemul de numerație binar. Tabelele de conversie sunt prezentate în anexa E. *A se vedea și* binary[1].

binary device dispozitiv binar – Orice dispozitiv care prelucrează informațiile sub forma unui șir

de stări electrice deschis/închis sau sus/jos. *A se vedea și* binary[1].

binary digit cifră binară – Una dintre cele două cifre ale sistemului de numerație binar, 0 sau 1. *A se vedea și* bit.

binary file fișier binar – Fișier format dintr-o succesiune de date pe 8 biți sau din cod executabil, spre deosebire de fișierele care conțin text ASCII, ce poate fi citit de oameni. De obicei, fișierele binare pot fi citite doar de un program și, adesea, sunt comprimate sau structurate astfel încât să poată fi citite mai ușor de un anumit program. *De comparat cu* ASCII file.

binary file transfer transfer de fișier binar – Transferul unui fișier ce conține o combinație oarecare de octeți sau cuvinte, spre deosebire de un fișier de text, care conține numai caractere tipăribile (de exemplu, caractere ASCII având codurile 10, 13 și 32-126). Pentru sistemele de operare moderne, un fișier de text este pur și simplu un fișier binar care se întâmplă să conțină numai caractere tipăribile, dar unele sisteme de operare mai vechi fac deosebirea între cele două tipuri de fișier și cer programelor să le manipuleze diferit. *Acronim:* BFT.

binary format format binar – Orice format care structurează datele pe 8 biți. Formatul binar este utilizat în general pentru a reprezenta codul obiect (instrucțiuni de program translatate într-un format ce poate fi citit de mașină) sau datele din fluxul unei transmisii. *A se vedea și* binary file.

binary notation notație binară – Reprezentarea numerelor cu ajutorul cifrelor binare, 0 și 1. *De comparat cu* floating-point notation.

binary number număr binar – Număr exprimat în forma binară. Deoarece numerele binare au la bază puterile lui 2, ele pot fi interpretate după cum urmează:

Poziția cifrei și semnificația:

2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0

Valoarea zecimală:

64	32	16	8	4	2	1

De exemplu, numărul binar 1001101 înseamnă

2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
64	32	16	8	4	2	1
1	0	0	1	1	0	1

sau suma

1	x64	64
0	x32	0
0	x16	0
1	x8	8
1	x4	4
0	x2	0
1	x1	1

ceea ce reprezintă valoarea zecimală 77. Echivalențele și tabelele de conversie sunt prezentate în anexa E. *A se vedea și* binary[1].

binary search căutare binară – Tip de algoritm folosit la căutarea unui element într-o listă ordonată. Elementul căutat este comparat mai întâi cu elementul de la mijlocul listei. Apoi lista este împărțită în două, se stabilește în care jumătate ar trebui să se găsească elementul căutat și se repetă procesul până la găsirea elementului. *Se mai numește și* binary chop (tranșă binară), dichotomizing search (căutare dihotomică). *A se vedea și* search algorithm. *De comparat cu* hash search, linear search.

binary synchronous protocol protocol sincron binar – *A se vedea* BISYNC.

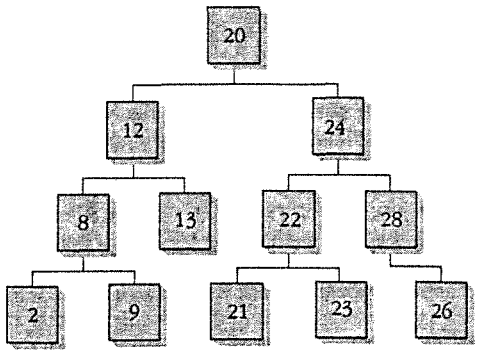
binary transfer transfer binar – Modul preferat de transferare electronică a fișierelor executabile, a fișierelor de date și a fișierelor criptate. *De comparat cu* ASCII transfer.

binary tree arbore binar – În programare, tip special de structuri de date arborescente, în care fiecare nod are cel mult doi subarbori, unul în dreapta și unul în stânga. Arborii binari sunt folosiți adesea la sortarea informațiilor; fiecare nod al arborelui de căutare binar conține o cheie care valorează mai puțin decât cheia atribuită unui subarbore și mai mult decât cheia atribuită celuilalt. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* binary search, tree.

binaural sound sunet stereofonic – *A se vedea* 3-D audio.

bind a asocia – A uni între ele două informații. Termenul este folosit în special atunci când se face referire la asocierea unui simbol (cum ar fi numele unei variabile) cu o informație descriptivă (cum ar fi o adresă de memorie, un tip de date sau o valoare). *A se vedea și* binding time, dynamic binding, static binding.

binding time timpul asocierii – Momentul din perioada execuției unui program în care se



Arbore binar.

realizează asocierea informațiilor, de obicei fiind vorba de asocierea elementelor de program cu valorile sau cu locațiile lor de stocare. Cele mai obișnuite asocieri apar în timpul compilării, al editării legăturilor și al execuției programului. *A se vedea și* bind, compile-time binding, link-time binding, run-time binding.

BinHex[1] **1.** Cod utilizat la convertirea fișierelor de date binare în text ASCII, astfel încât să poată fi transmise prin e-mail unui alt calculator sau să fie publicate într-un grup de informare. Această metodă poate fi utilizată atunci când sunt necesare caractere ASCII standard pentru efectuarea transmisiei, așa cum este cazul în Internet. BinHex este folosit în special de utilizatorii calculatoarelor Macintosh. *A se vedea și* MIME. **2.** Program Apple Macintosh care convertește fișierele de date binare în text ASCII și viceversa folosind codul BinHex. *De comparat cu* uudecode[1], uuencode[1].

BinHex[2] a converti BinHex – A converti un fișier binar într-un text ASCII pe 7 biți tipăribil sau a reconverti fișierul de text ASCII rezultat în formatul binar cu ajutorul programului BinHex. *De comparat cu* uudecode[2], uuencode[2].

binomial distribution distribuție binomială – În statistică, listă sau funcție care descrie probabilitățile valorilor posibile ale unei variabile aleatorii alese prin intermediul unui proces de eșantionare Bernoulli. Un proces Bernoulli are trei caracteristici: fiecare încercare are doar două rezultate posibile, succes sau eșec; fiecare încercare este independentă de celelalte încercări; probabilitatea succesului este constantă pentru

fiecare încercare. Distribuția binomială poate fi folosită la calcularea probabilității obținerii unui anumit număr de succese într-un proces Bernoulli. De exemplu, distribuția binomială poate fi utilizată la calcularea probabilității obținerii de trei ori a unui 7 în urma aruncării de 20 de ori a unei perechi de zaruri. *Se mai numește și* Bernoulli distribution (distribuție Bernoulli).

bionics bionică – Disciplină care se ocupă cu studiul organismelor vii, al caracteristicilor lor și al modului în care funcționează, în scopul creării unor dispozitive hardware care să simuleze activitățile unui sistem biologic. *A se vedea și* cybernetics.

BIOS Acronim pentru **b**asic **i**nput/**o**utput **s**ystem (sistem de intrare-ieșire de bază). Pentru calculatoarele compatibile PC, este setul esențial de rutine software, care verifică componentele hardware la pornire, lansează sistemul de operare și oferă suport pentru transferul datelor între dispozitivele hardware. Componenta BIOS este stocată într-o memorie ROM (numai pentru citire), astfel încât poate fi executată la pornirea calculatorului. Deși componenta BIOS are o contribuție foarte esențială la performanțele sistemului, ea este, de obicei, invizibilă pentru utilizatorul calculatorului. *A se vedea și* AMI BIOS, CMOS setup, Phoenix BIOS, ROM BIOS. *De comparat cu* Toolbox.

bipolar bipolar – **1.** Care are două stări opuse, cum ar fi pozitiv și negativ. **2.** În cazul prelucrării sau transferului informațiilor, ceea ce ține de sau este caracteristic unui semnal care folosește două tensiuni egale, dar cu semn opus, pentru a reprezenta stările deschis și închis, adevărat și fals sau altă pereche de valori. *A se vedea și* nonreturn to zero. *De comparat cu* unipolar. **3.** În electronică, ceea ce ține de sau

este caracteristic unui tranzistor care conține două tipuri de purtători de sarcină. *A se vedea și* transistor.

BIS *A se vedea* business information system.

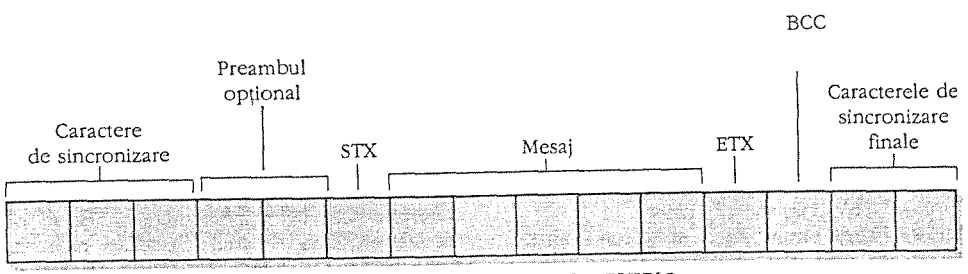
bistable bistabil – Ceea ce aparține, ține de sau este caracteristic unui sistem sau dispozitiv care poate avea doar două stări, cum ar fi deschis și închis. *A se vedea și* flip-flop.

bistable circuit circuit bistabil – Circuit care are doar două stări stabile. Trecerea dintr-o stare în alta se face doar în urma unei comenzi externe. Un circuit bistabil poate stoca 1 bit de informație.

bistable multivibrator circuit basculant bistabil – *A se vedea* flip-flop.

BISYNC Prescurtare de la **bi**nary **sync**hronous communications protocol (protocol de comunicații binare sincrone). Standard de comunicație elaborat de IBM. Transmisiile BISYNC folosesc fie codificarea ASCII, fie EBCDIC. Mesajele pot avea orice lungime și sunt expediate sub forma unor unități numite cadre, precedate, opțional, de un preambul. BISYNC prevede utilizarea transmisiilor sincrone, în care elementele mesajelor sunt separate de intervale de timp specifice, fiecare cadru fiind precedat și urmat de caractere speciale, care permit sincronizarea ceasului mașinii care transmite cu cel al mașinii care recepționează. Începutul și sfârșitul textului mesajului este marcat cu caracterele de control STX și ETX, iar acuratețea transmisiei este verificată cu ajutorul setului de caractere BCC. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* BSC.

bit bit – Prescurtare de la **bi**nary digit (cifră binară). Cea mai mică unitate de informație pe care o poate manipula calculatorul. Un bit exprimă o cifră binară (0 sau 1) sau o condiție logică



BISYNC. Structura unui cadru BISYNC.

(adevărat sau fals) și este reprezentat fizic printr-un nivel de tensiune înalt sau jos într-un anumit punct al unui circuit sau printr-o mică porțiune de pe suprafața unui disc magnetizată într-un sens sau în celălalt. Un singur bit conține o cantitate prea mică de informații, pentru a fi considerată semnificativă pentru om. În schimb, un grup de 8 biți (un octet) poate reprezenta multe tipuri de informații, cum ar fi o literă din alfabet, o cifră zecimală sau alt caracter. *A se vedea și* ASCII, binary[1], byte.

bit block bloc de biți – În cazul graficii pe calculator și al afișării, grup dreptunghiular de pixeli tratat ca o unitate. Blocurile de biți sunt numite astfel deoarece ele sunt, literalmente, blocuri de biți care descriu caracteristicile de afișare ale pixelilor, cum ar fi culoarea sau intensitatea. Programatorii utilizează blocurile de biți și o tehnică numită transferul pe blocuri de biți pentru a afișa rapid imagini pe ecran și pentru a le anima. *A se vedea și* bit block transfer.

bit block transfer transfer pe blocuri de biți – În cazul graficii și al animației, tehnică de programare care manipulează în memorie blocuri de biți ce reprezintă culoarea și alte atribute ale unui bloc dreptunghiular de pixeli ce formează o imagine afișată pe ecran. Mărimea imaginii poate varia de la aceea a unui cursor până la un desen. Un astfel de bloc de biți este mutat prin memoria RAM video a calculatorului ca o unitate, astfel încât pixelii săi pot fi afișați rapid în poziția dorită de pe ecran. De asemenea, biții pot fi modificați; de exemplu, pot fi înlocuite între ele porțiunile luminoase ale imaginii și cele întunecate. Astfel, prin afișări succesive, se poate schimba aspectul imaginii sau se poate muta imaginea pe ecran. Unele calculatoare conțin dispozitive hardware de grafică speciale, care permit manipularea blocurilor de biți pe ecran independent de restul conținutului. Aceasta conduce la o accelerare a animării contururilor mici, deoarece programul nu mai trebuie să compare și să redeseneze fundalul peste care se mișcă un contur. *A se vedea și* sprite.

bitblt *A se vedea* bit block transfer.

bit bucket găleată de biți – Locație imaginară care permite eliminarea datelor. O găleată de biți este un dispozitiv de intrare/ieșire nul, de la care nu se citește nici o dată și în care pot fi

scrise date, dar fără nici un efect. Dispozitivul NUL recunoscut de MS-DOS este o găleată de biți. De exemplu, un director dispare pur și simplu când este trimis la NUL.

bit density densitatea biților – Măsură a cantității de informații pe unitatea de distanță liniară sau de suprafață în cazul unui suport de stocare ori pe unitatea de timp în cazul unui canal de comunicație.

bit depth profunzimea în biți – Numărul biților alocați unui pixel pentru stocarea informației referitoare la culoare într-un fișier de grafică.

bit flipping rotirea biților – Procesul de inversare a biților – valorile 1 sunt înlocuite cu 0 și invers. De exemplu, într-un program de grafică, pentru a inversa o imagine bitmap alb-negru (adică pentru a înlocui culoarea albă cu cea neagră și viceversa), se poate apela la rotirea biților care compun imaginea bitmap.

bit image imagine din biți – Ansamblu secvențial de biți care reprezintă în memorie o imagine ce urmează să fie afișată pe ecran, în particular în sistemele care dispun de o interfață grafică cu utilizatorul. Fiecare bit al unei imagini din biți corespunde unui pixel (punct) de pe ecran. De exemplu, întregul ecran poate fi privit ca o imagine din biți; similar, modelele din puncte ale tuturor caracterelor dintr-un font reprezintă o imagine din biți a fontului. În cazul unei afișări alb-negru, fiecare pixel este sau alb, sau negru, așa că poate fi reprezentat printr-un singur bit. „Modelul" de cifre 0 și 1 folosit pentru imaginea din biți determină apoi modelul din puncte albe și negre ce formează imaginea de pe ecran. În cazul unei afișări color, descrierea informațiilor afișate pe ecran se numește imagine din pixeli, deoarece este nevoie de mai mulți biți pentru reprezentarea unui pixel. *A se vedea și* bit map, pixel image.

bit manipulation manipulare pe biți – Acțiune prin care se intenționează doar modificarea unuia sau a mai multor biți dintr-un octet sau cuvânt. De obicei, se urmărește manipularea întregului octet sau cuvânt, operațiune care este, în general, mai simplă. *A se vedea și* mask.

bit map sau **bitmap** hartă de biți, structură bitmap – Structură de date din memorie care reprezintă informația sub forma unui ansamblu de biți individuali. Harta de biți este folosită la reprezentarea imaginilor din biți. De asemenea,

structura bit-map este utilizată în unele sisteme la reprezentarea blocurilor de stocare de pe disc, indicându-le pe cele libere cu 0 și pe cele ocupate cu 1. *A se vedea și* bit image, pixel image.

bitmapped font font bitmap – Set de caractere având o anumită dimensiune și stil, fiecare caracter fiind descris printr-o structură bitmap (un model realizat din puncte). Printre fonturile bitmap se numără și fonturile Macintosh pentru ecran. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* downloadable font, outline font, TrueType. *De comparat cu* PostScript font, vector font.

Font bitmap. Fiecare caracter este alcătuit dintr-un model din puncte.

bitmapped graphics grafică bitmap – Grafică la calculator reprezentată în memorie sub forma unui tablou de biți, care specifică atributele pixelilor individuali ai imaginii (un bit pentru fiecare pixel în cazul afișării alb-negru și mai mulți biți pentru fiecare pixel în cazul afișării color sau cu nuanțe de gri). Grafica bitmap este realizată de obicei de programele de pictare, care tratează imaginile ca grupuri de puncte, nu ca niște contururi. *A se vedea și* bit image, bit map, pixel image. *De comparat cu* object-oriented graphics.

BITNET Acronim pentru **B**ecause **I**t's **T**ime **Net**work. Rețea de mare suprafață fondată în 1981. Operatorul acestei rețele este Corporation for Research and Educational Networking (CREN), cu sediul în Washington, D.C. Asigură servicii e-mail și de transfer de fișiere între calculatoarele mainframe aflate în diverse instituții educaționale și de cercetare din America de Nord, Europa și Japonia. BITNET nu utilizează TCP/IP, ci protocolul IBM Network Job Entry (NJE), dar poate realiza schimburi de mesaje e-mail cu Internet. Programul listserv, de întreținere a listelor poștale, a fost folosit pentru prima dată în cadrul rețelei BITNET.

bit. newsgroups grupuri de informare bit. – Ierarhie a grupurilor de informare din Internet care oglindește conținutul unor liste poștale BITNET. *A se vedea și* BITNET.

bit-oriented protocol protocol orientat spre biți – Protocol de comunicație în care datele nu sunt transmise ca un șir de caractere, ci ca un flux constant de biți. Cum biții transmiși nu au o semnificație intrinsecă definită un anumit set de caractere (cum ar fi ASCII), protocoalele orientate spre biți utilizează șiruri speciale de biți pentru control, în locul caracterelor rezervate. Printre protocoalele orientate spre biți se numără HDLC (high-level data link control), definit de ISO.

bit parallel paralel pe biți – Referitor la transmiterea simultană a tuturor biților dintr-un set (cum ar fi octetul) prin fire separate dintr-un cablu. *A se vedea și* parallel transmission.

bit pattern model din biți – **1.** Combinație de biți utilizată adesea pentru a ilustra combinațiile unice posibile ale unui anumit număr de biți. De exemplu, un model din 3 biți permite reprezentarea a 8 combinații, iar un model din 8 biți permite reprezentarea a 256 de combinații. **2.** Model din pixeli albi și negri într-un sistem de calcul capabil să lucreze cu grafică bitmap. *A se vedea și* pixel.

bit plane plan de biți – **1.** Componentă a unui set de hărți de biți care, împreună, formează o imagine color. Fiecare plan de biți conține valorile unui bit din setul biților care descriu un pixel. Un plan de biți permite reprezentarea a două culori (de obicei alb și negru); două planuri de biți, patru culori; trei planuri de biți, opt culori; și așa mai departe. Aceste secțiuni de memorie sunt numite planuri de biți deoarece sunt tratate ca și cum ar fi straturi separate care, prin suprapunerea lor, formează imaginea completă. Cu totul alta este situația în cazul unei imagini din pixeli, biții care descriu un anumit pixel fiind stocați în locații contigue, în cadrul aceluiași octet. Utilizarea planurilor de biți pentru a reprezenta culorile este asociată adesea cu lucrul cu un tabel de căutare (hartă de culori), folosit la atribuirea culorilor unui anumit model din biți. Planurile de biți sunt utilizate în EGA și VGA, în modurile grafice cu 16 culori; cele patru planuri corespund celor 4 biți ai codului IRGB. *A se vedea și* color look-up table, color map, EGA, IRGB, layering, VGA. *De comparat cu* color bits. **2.** Rar, nivel dintr-un set de imagini suprapuse (cum ar fi schemele de circuite), care urmează să fie afișate pe ecran.

bit rate rata de biți – Viteza cu care sunt transmise cifrele binare. *A se vedea și* transfer rate.

bit serial serial pe biți – Transmiterea biților dintr-un octet unul după altul, printr-un singur fir. *A se vedea și* serial transmission.

bit slice microprocessor microprocesor bit-slice – Bloc constitutiv al microprocesoarelor proiectat special pentru o anumită aplicație. Un astfel de cip poate fi programat să execute aceleași funcții ca și oricare alt CPU, dar el lucrează cu unități mici de informații, cum ar fi 2 sau 4 biți. Pot fi însă combinate mai multe cipuri pentru a realiza procesoare care manipulează cuvinte mai lungi.

bits per inci biți pe inci – Măsură a capacității de stocare; numărul de biți care încap într-un inci de spațiu pe disc sau bandă. În cazul discurilor, numărul de biți pe inci se măsoară pe baza circumferinței unei anumite piste. *A se vedea și* packing density. *Acronim:* BPI.

bits per seconds biți pe secundă – *A se vedea* bps.

bit stream flux de biți – **1.** Serie de cifre binare ce reprezintă un flux de informații transferate printr-un anumit mediu. **2.** În comunicațiile sincrone, flux continuu de date în cadrul căruia caracterele sunt separate între ele de către stația care-l primește, nu marcaje inserate în date, cum ar fi biții de start și de stop.

bit stuffing împănare cu biți – Introducerea unor biți suplimentari într-un flux de date transmise. Împănarea cu biți se folosește pentru a se asigura apariția unui anumit șir de biți doar în pozițiile dorite. De exemplu, în protocoalele de comunicație HDLC, SDLC și X.25, un șir de șase biți la rând cu valoarea 1 poate apărea doar la începutul sau la sfârșitul unui cadru (bloc) de date. Ca urmare, atunci când în restul fluxului apar cinci biți cu valoarea 1, se introduce un bit cu valoarea 0. Stația care primește fluxul de biți îndepărtează biții cu valoarea 0 introduși în urma împănării și datele revin la forma inițială. *A se vedea și* HDLC, SDLC, X.25.

bit transfer rate rata de transfer a biților – *A se vedea* transfer rate.

bit twiddler freacă bitu' – Termen argotic folosit pentru a desemna pe cei pasionați de calculatoare, în particular pe cineva căruia îi place să programeze în limbaj de asamblare. *A se vedea și* hacker.

BIX Acronim pentru ***B**YTE* **I**nformation **X**change. Serviciu on-line inițiat de revista *BYTE*, al cărui proprietar și operator este acum Delphi Internet Services Corporation. BIX oferă utilizatorilor e-mail, descărcări de software și conferințe privind hardware-ul și software-ul.

biz. newsgroups grupuri de informare biz. – Grupuri de informare Usenet care aparțin ierarhiei biz. și au prefixul biz. Aceste grupuri poartă discuții care au ca subiect afacerile. Spre deosebire de majoritatea celorlalte ierarhii de grupuri de informare, grupurile de informare biz. permit utilizatorilor să publice reclame și alte materiale de marketing. *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy.

.bj În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Benin.

black box cutie neagră – Unitate de hardware sau software căreia nu i se cunoaște structura internă, ci numai modul de funcționare. Proiectantul care folosește o cutie neagră pentru a realiza o anumită funcție nu este interesat de mecanismele interne ale acelei funcții. De exemplu, un cip de memorie poate fi văzut ca o cutie neagră. Sunt mulți cei care utilizează cipuri de memorie sau le introduc în proiecte, dar, în general, numai proiectanții cipurilor de memorie au nevoie să cunoască modul lor intern de operare.

blackout pană de curent – Situație în care tensiunea electrică cade la zero; pierderea totală a tensiunii electrice. Printre factorii care pot cauza o pană de curent se numără dezastrele naturale, cum ar fi o furtună sau un cutremur, sau defectarea unei componente a rețelei de alimentare, cum ar fi un transformator sau un cablu electric. O pană de curent poate determina sau nu pierderi, în funcție de starea calculatorului în momentul apariției penei de curent. La fel ca și în cazul acționării butonului de alimentare înainte de salvarea datelor, apariția unei pene de curent duce la pierderea definitivă a datelor nesalvate. Dar cea mai periculoasă situație este apariția unei pene de curent în timp ce unitatea de hard-disc citește sau scrie date pe suprafața discului. Probabil că informațiile citite sau scrise se vor altera, ceea ce va

duce la pierderea unei porțiuni din fișier, a întregului fișier sau chiar a întregului disc. Se poate ajunge chiar la defectarea unității de hard-disc. Singurul mijloc eficient de prevenire a pierderilor provocate de penele de curent este utilizarea surselor de alimentare neîntreruptibile (UPS) dotate cu baterii de rezervă. *A se vedea și* UPS. *De comparat cu* brownout.

blank[1] blanc – Caracterul introdus prin apăsarea barei de spațiu. *A se vedea și* space character.

blank[2] a stinge – A nu prezenta sau a nu afișa o imagine pe o porțiune a ecranului sau pe toată suprafața lui.

blanking stingere – Într-un monitor cu baleiaj continuu, suprimarea semnalului de afișare pe durata repoziționării fasciculului de electroni la începutul liniei următoare. După trasarea unei linii, fasciculul ajunge la marginea din dreapta a ecranului și trebuie readus în stânga (cursa inversă pe orizontală) pentru a trasa linia următoare. Semnalul de afișare trebuie stins pe durata cursei inverse pentru a nu fi suprascrisă ultima linie afișată. Similar, după trasarea ultimei linii din partea de jos a ecranului, fasciculul se mută în colțul din stânga-sus (cursa inversă pe verticală) și trebuie să fie stins în această perioadă pentru a nu trasa pe ecran o linie diagonală.

blast *A se vedea* burn.

bleed depășire – Într-un document tipărit, element care depășește marginea paginii sau intră în câmpul de cotor. Depășirile sunt utilizate adesea în cărți pentru a marca paginile importante astfel încât să fie mai ușor de găsit. *A se vedea și* gutter.

blind carbon copy copie la indigo necunoscută – *A se vedea* bcc.

blind courtesy copy copie de informare necunoscută – *A se vedea* bcc.

blind search căutare oarbă – Căutarea unor date în memorie sau într-un dispozitiv de stocare fără a avea informații prealabile referitoare la ordinea sau locația datelor respective. *A se vedea și* linear search. *De comparat cu* binary search, indexed search.

blink a clipi – A se aprinde și a se stinge. Pentru a atrage atenția, cursoarele, punctele de inserție, opțiunile din meniuri, mesajele de avertizare și alte elemente afișate pe ecranul calculatorului sunt, adesea, făcute să clipească. În cazul interfețelor grafice cu utilizatorul, uneori, frecvența clipirii poate fi controlată de utilizator.

blink speed viteza de clipire – Frecvența cu care se aprinde și se stinge cursorul care indică punctul de inserție într-o fereastră de text sau alt element afișat pe ecran.

blip blip – Marcaj pe suprafața unui suport de înregistrare (de exemplu, un microfilm), sesizat prin metode optice, utilizat la contorizare sau la alte mijloace de evidențiere.

bloatware bloatware – Software ale cărui fișiere ocupă o suprafață de stocare foarte mare pe hard-discul utilizatorului, în special comparativ cu versiunile anterioare ale aceluiași produs.

block[1] bloc – **1.** În general, ansamblu de elemente identice, contigue, care sunt manipulate toate deodată, ca un întreg. **2.** Porțiune de memorie RAM atribuită (alocată) temporar unui program de către sistemul de operare. **3.** Grup de enunțuri dintr-un program care sunt tratate ca un tot. De exemplu, dacă o anumită condiție se îndeplinește, toate enunțurile sunt executate, iar dacă nu se îndeplinește condiția nu se execută nici un enunț. **4.** Unitate de informație transmisă, care constă din coduri de identificare, date și coduri de verificare a apariției erorilor. **5.** Ansamblu de octeți de date consecutivi care sunt scriși sau citiți sub formă de grup dintr-un dispozitiv (cum ar fi un disc). **6.** Rețea dreptunghiulară de pixeli tratată ca o unitate. **7.** Segment de text care poate fi selectat și prelucrat ca un tot într-o aplicație.

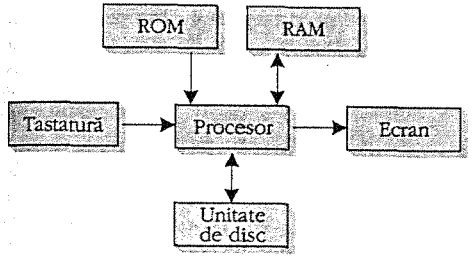
block[2] a împărți pe blocuri (1), a bloca (2), a îngloba într-un bloc (3) – **1.** A distribui un fișier pe blocuri de stocare cu dimensiune fixă. **2.** A împiedica transmiterea unui semnal. **3.** A selecta un segment de text, utilizând mouse-ul, o comandă dintr-un meniu sau o tastă de cursor, astfel încât să se poată acționa asupra sa într-un anumit fel (de exemplu, să fie formatat sau șters).

block cipher cifrare pe blocuri – Metodă de criptare cu cheie privată care criptează datele în blocuri de lungime fixă (de obicei de 64 de biți). Blocul cu date criptate conține același număr de biți ca și originalul. *A se vedea și* encryption, private key.

block cursor cursor de tip bloc – Cursor de pe ecran care are lățimea și înălțimea unei celule de caracter în modul de text. Cursorul de tip bloc este utilizat în aplicațiile bazate pe modul de text, în special ca indicator de mouse. *A se vedea și* character cell, cursor (definiția 1), mouse pointer.

block device dispozitiv pe blocuri – Dispozitiv, cum ar fi o unitate de disc, care mută informațiile sub formă de blocuri (grupuri de octeți), nu caracter cu caracter (octet cu octet). *De comparat cu* character device.

block diagram schemă bloc – Reprezentare a unui calculator sau a altui sistem, în care apar blocuri etichetate ce reprezintă principalele componente și linii cu săgeți care arată relația dintre componente. O schemă bloc este o prezentare generală a componenței și a modului de funcționare a unui sistem. Pentru a prezenta în detaliu diverse componente ale unui sistem, se folosesc diferite alte reprezentări, cum ar fi organigramele sau schemele de principiu. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* bubble chart, flowchart.



Schemă bloc.

block gap interval între blocuri – Spațiul fizic nefolosit ce separă blocurile de date sau înregistrările fizice pe o bandă sau într-un sector de disc. *Se mai numește și* IBG, interblock gap.

block header preambul de bloc – Informații care apar la începutul unui bloc de date și care au rolul de a semnala începutul blocului, de a identifica blocul, de ajuta la verificarea apariției erorilor și de a descrie anumite caracteristici, cum ar fi lungimea blocului sau tipul datelor conținute în bloc. *A se vedea și* header (definiția 2).

blocking factor factor de bloc – **1.** Dimensiunea tranșei de date folosite la transferul din sau către un dispozitiv pe blocuri, cum ar fi o unitate de disc. Chiar și atunci când este nevoie de mai puțini octeți, unitatea de disc citește

întregul bloc. Factorii de bloc cei mai des întâlniți în cazul calculatoarelor personale sunt 128, 256 și 512 octeți. **2.** Numărul de înregistrări ale unui fișier care încap într-un bloc al discului. Dacă lungimea înregistrărilor unui fișier este de 170 de octeți, un bloc al discului conține 512 octeți și fiecare înregistrare ocupă spațiu într-un singur bloc, atunci factorul de bloc este 3 și fiecare bloc conține 510 (170 x 3) octeți de date și 2 octeți neutilizați.

block length lungime de bloc – Lungimea unui bloc de date, de obicei exprimată în octeți. Cele mai des întâlnite lungimi de blocuri sunt cuprinse între 512 octeți și 4.096 kiloocteți (KB), în funcție de scopul pentru care este folosit blocul.

block move mutare pe blocuri – Mutarea unui număr de articole în altă locație, ca atunci când se reorganizează un document cu un procesor de texte sau când se mută conținutul unui domeniu de celule într-o foaie de calcul. Cele mai multe cipuri CPU pot folosi instrucțiuni care permit realizarea cu ușurință a mutărilor pe blocuri.

block size mărime de bloc – Mărimea declarată a unui bloc de date transferat intern într-un calculator prin FTP sau prin modem. De obicei, mărimea este aleasă astfel încât dispozitivele hardware implicate să fie folosite cât mai eficient. *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1).

block structure structură bloc – Organizarea unui program pe grupuri de enunțuri numite *blocuri*, care sunt tratate ca unități. Limbajele de programare cum sunt Ada, C sau Pascal au fost elaborate având la bază structura bloc. Un bloc este o porțiune de cod încadrată de anumite delimitatoare (cum ar fi BEGIN și END sau { și }). Codul cuprins între delimitatoare poate fi tratat ca un grup de enunțuri corelate. În C, de exemplu, fiecare funcție este un bloc separat. De asemenea, structura bloc limitează domeniul de valabilitate al constantelor, al tipurilor de date și al variabilelor la blocul în care au fost declarate. *A se vedea și* function (definiția 2), procedure, scope (definiția 1).

block transfer transfer pe blocuri – Mutarea datelor sub formă de blocuri (grupuri de octeți) separate.

blow *A se vedea* burn.

blow up a lua-o razna – A termina anormal, ca în cazul în care un program depășește anumite

limite de calcul sau de stocare şi nu mai poate controla situaţia („Am încercat să desenez în afara ferestrei şi rutinele de grafică au luat-o razna"). *A se vedea şi* abend, abort.

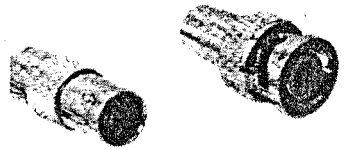
blue screen ecran albastru –Tehnică folosită la crearea efectelor speciale în filme, prin suprapunerea unei imagini peste alta. O anumită acţiune sau un obiect este filmat având ca fundal un ecran albastru. Fundalul dorit este filmat separat şi apoi peste el se suprapune acţiunea sau obiectul, obţinându-se o singură imagine, în care nu mai apare ecranul albastru.

.bm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bermude.

.bmp Extensia de fişier care identifică grafica raster stocată într-un format de fişier bitmap. *A se vedea şi* bit map.

.bn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Brunei Darussalam.

BNC connector conector BNC – Conector pentru cabluri coaxiale care se blochează după ataşarea celor două componente şi răsucirea lor la 90 de grade. Conectoarele BNC sunt folosite adesea la televiziunile cu circuit închis. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* coaxial cable.



Conector BNC. Conector BNC de tip tată (stânga) şi de tip mamă (dreapta).

.bo În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bolivia.

board placă – Modul electronic constituit din cipuri şi alte componente electronice montate pe un suport plat, rigid, pe care sunt depuse traseele care stabilesc legăturile între componente. Un calculator personal conţine o placă principală, numită placă de bază, pe care, de obicei, se găsesc microprocesorul şi sloturi în care pot fi introduse alte plăci mai mici, numite cartele sau adaptoare, pentru a extinde funcţiile sistemului principal, ca atunci când se face conectare la monitor, unitate de disc sau reţea.

A se vedea şi adapter, card (definiţia 1), motherboard.

board computer calculator pe o placă – *A se vedea* single-board.

board level la nivel de placă – În depanare, nivel de abordare care constă în identificarea problemei la nivel de placă, urmată de înlocuirea acesteia, spre deosebire de abordarea la nivel de componentă, care implică repararea plăcii defecte. De multe ori, reparaţiile la nivel de placă urmăresc punerea rapidă în funcţiune a dispozitivului; plăcile înlocuite sunt apoi reparate şi verificate pentru a putea fi folosite într-o viitoare reparaţie la nivel de placă. *A se vedea şi* circuit board.

body corp – În e-mail şi grupurile de informare din Internet, conţinutul unui mesaj. Corpul mesajului este precedat de un antet care conţine informaţiile referitoare la expeditor, originea şi destinaţia mesajului. *A se vedea şi* header (definiţia 1).

body face caracter de rând – Un tip de caracter utilizat pentru corpul textului, nu pentru titluri. Deoarece sunt mai uşor de citit, fonturile cu serife, cum ar fi Times sau Palatino, sunt potrivite pentru corpul textului, deşi pot fi folosite şi fonturi fără serife. *A se vedea şi* sans serif, serif. *De comparat cu* display face.

BOF 1. Acronim pentru **b**irds **o**f a **f**eather (păsările cu aceleaşi pene). Întrunirea grupurilor de interes la târguri, conferinţe şi convenţii. Sesiunile BOF reprezintă un prilej oferit celor care lucrează în acelaşi domeniu la firme sau instituţii diferite pentru a se întâlni şi a face schimb de experienţă. **2.** *A se vedea* beginning-of-file.

boilerplate text tipizat – Text refolosibil; o porţiune de scriere sau de cod, cum ar fi deviza unei firme sau codul care tipăreşte emblema acesteia, care poate fi folosită şi refolosită în diferite documente. Mărimea textului tipizat poate varia de la un paragraf sau două la mai multe pagini. În esenţă, este o compoziţie cu caracter generic ce poate fi folosită o dată, salvată pe disc şi apoi folosită exact aşa cum este sau cu mici modificări în documentele sau programele în care este nevoie de ea.

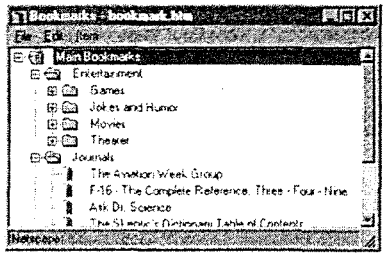
boldface aldin – Tip de stil care face ca textul să apară mai întunecat şi mai gros decât cel care îl înconjoară. Unele aplicaţii permit utilizatorului să aplice comanda „Bold" unui text selectat; în

cazul altor programe, pentru ca un text să fie tipărit cu caractere aldine, cuvintele respective trebuie să fie încadrate de coduri speciale, înglobate. **Această propoziţie este scrisă cu caractere aldine.**

bomb[1] bombă – Program introdus pe ascuns, cu intenţia de a altera sau distruge un sistem într-un anumit fel – de exemplu, să şteargă hard-discul sau să-l facă de necitit de către sistemul de operare. *A se vedea şi* Trojan horse, virus, worm.

bomb[2] a se alege praful – A eşua abrupt şi complet, fără ca utilizatorul să mai aibă altă şansă în afara repornirii programului sau a sistemului de operare. *A se vedea şi* abend, bug (definiţia 1), crash[2] (definiţia 1), hang.

bookmark semn de carte – **1.** Marcaj inserat într-un anumit punct al documentului, în care utilizatorul poate reveni ulterior. **2.** În Netscape Navigator, legătură la o pagină Web sau altă adresă URL pe care utilizatorul a stocat-o într-un fişier local pentru a reveni la ea ulterior. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* Favorites folder, hotlist, URL.



Semn de carte.

bookmark file fişier de semne de carte – **1.** Fişier Netscape Navigator ce conţine adresele siturilor Web preferate. Este sinonim cu dosarul Favorites din Internet Explorer şi lista fierbinte din Mosaic. *A se vedea şi* Favorites folder, hotlist, Internet Explorer, Mosaic. **2.** Redarea unui astfel de fişier în format HTML, în general publicat pe o pagină Web, pentru a putea fi folosit de alte persoane. *A se vedea şi* HTML.

Boolean booleean – Ceea ce aparţine, ţine de sau este caracteristic valorilor logice (adevărat şi fals). Multe limbaje acceptă direct tipul de date booleean, având valori predefinite pentru

adevărat şi fals; altele utilizează valori de tip întreg pentru a implementa valorile booleene, adesea (dar nu întotdeauna) 0 fiind echivalentul lui fals, iar „0 negat" fiind echivalentul lui adevărat. *A se vedea şi* Boolean algebra, Boolean operator.

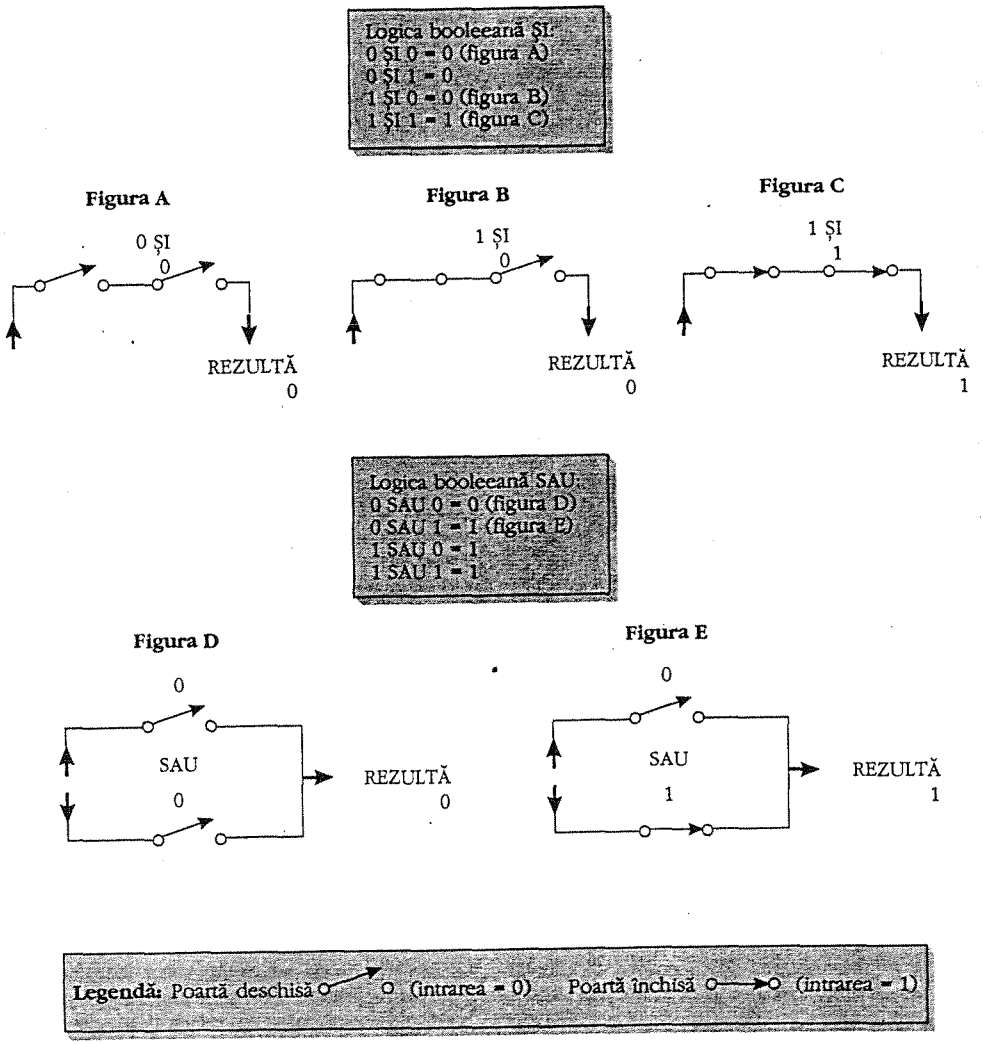
Boolean algebra algebră booleeană – Algebră fundamentală pentru operaţiile calculatoarelor, elaborată la mijlocul secolului al XIX-lea de către matematicianul englez George Boole şi folosită la determinarea caracterului adevărat sau fals al propoziţiilor logice, nu la evaluarea expresiilor numerice. În algebra booleeană, variabilele trebuie să aibă una din cele două valori posibile, *adevărat* sau *fals*, iar relaţiile dintre aceste variabile sunt exprimate cu operatori logici, cum ar fi ŞI, SAU şi NU. Pe baza acestor variabile cu două stări şi a relaţiilor dintre ele, algebra booleeană poate produce propoziţii cum ar fi *C = A* ŞI *B*, ceea ce înseamnă *C* este *adevărat* dacă şi numai dacă atât *A* cât şi *B* sunt adevărate. În acest fel, poate fi folosită la prelucrarea informaţiilor şi la rezolvarea problemelor. În plus, algebra booleeană poate fi aplicată circuitelor electronice utilizate la construcţia calculatoarelor. La fel ca şi în cazul cifrelor binare 1 şi 0, valorile logice *adevărat* şi *fals* pot fi reprezentate uşor prin două stări fizice deosebite ale unui circuit (cum ar fi două niveluri de tensiune), iar circuitele cunoscute sub numele de porţi logice controlează semnalele electrice (biţi de date), astfel încât să poată reprezenta operatorii booleeni ŞI, SAU, NU şi alţii. În cadrul unui calculator, aceste porţi logice sunt folosite în diverse combinaţii, ieşirea uneia fiind intrarea alteia, astfel încât rezultatul final (nimic altceva decât seturi de 1 şi de 0) reprezintă date semnificative, cum ar fi suma a două numere. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* adder (definiţia 1), binary[1], Boolean operator, gate (definiţia 1), logic circuit, truth table.

Boolean expression expresie booleeană – Expresie care produce o valoare booleeană (*adevărat* şi *fals*). Aceste expresii pot conţine comparaţii (verificarea egalităţii valorilor sau, pentru valorile non-booleene, relaţii [mai mic] sau [mai mare]) şi combinaţii logice ale expresiilor booleene (folosind operatori booleeni cum ar fi ŞI, SAU, NU). *Se mai numeşte şi* conditional

expression (expresie condiţională), logical expression (expresie logică). *A se vedea şi* Boolean, Boolean algebra, Boolean operator, relational operator.

Boolean logic logică booleeană – *A se vedea* Boolean algebra.

Boolean operator operator booleean – Operator conceput să lucreze cu valori booleene.



Algebră booleeană. ***Modurile în care circuitele pot simula operaţiile booleene. Tabelele din casete prezintă rezultatele posibile ale diferitelor combinaţii de intrări.***

Cei mai utilizaţi operatori booleeni în programare sunt ŞI (conjuncţie logică), SAU (incluziune logică), XOR (SAU EXCLUSIV) şi NU (negaţie logică). Operatorii booleeni sunt folosiţi adesea pe post de calificative pentru căutările în bazele de date – de exemplu, *se caută toate înregistrările în care DEPARTAMENT = "marketing" SAU DEPARTAMENT = "vânzări" AND SKILL = "prelucrare texte". Se mai numeşte şi* logical operator. *A se vedea şi* AND, exclusive OR, NOT, OR.

Boolean search căutare booleeană – Căutarea într-o bază de date cu ajutorul operatorilor booleeni. *A se vedea şi* Boolean operator.

boot[1] încărcare – Procesul de pornire sau de repornire a unui calculator. Când este pornit prima dată (încărcare la rece) sau reiniţializat (încărcare la cald), calculatorul execută un program care încarcă şi lansează în execuţie sistemul (mai complicat) de operare. *Se mai numeşte şi* bootstrap. *A se vedea şi* BIOS, bootstrap loader, cold boot, warm boot.

boot[2] a încărca – **1.** A porni sau reiniţializa un calculator prin cuplarea alimentării, prin apăsarea butonului de reiniţializare de pe carcasă sau prin lansarea unei comenzi software de repornire. *Se mai numeşte şi* bootstrap, boot up. *A se vedea şi* reboot. **2.** A executa programul de încărcare a sistemului de operare. *Se mai numeşte şi* bootstrap. *A se vedea şi* bootstrap loader.

bootable de încărcare – Care conţine fişierele de sistem necesare încărcării unui PC şi utilizării lui. *A se vedea şi* boot[2].

bootable disk *A se vedea* boot disk.

boot block bloc de încărcare – Porţiune de disc ce conţine programul de încărcare a sistemului de operare şi informaţiile de bază necesare pornirii unui calculator. *A se vedea şi* block[1] (definiţia 5).

boot disk disc de încărcare – Dischetă ce conţine principalele fişiere care alcătuiesc sistemul de operare al unui calculator compatibil PC, cu ajutorul căreia se porneşte calculatorul respectiv. Discul de încărcare trebuie introdus în unitatea de dischete primară (de obicei unitatea A:) şi se foloseşte atunci când apar probleme la încărcarea obişnuită, de pe hard-disc. *Se mai numeşte şi* bootable disk. *A se vedea şi* A:, boot[2], boot drive, hard disk.

boot drive unitate de încărcare – În cazul unui calculator compatibil PC, unitatea de disc utilizată de BIOS pentru a încărca automat sistemul de operare la pornirea calculatorului. În general, în situaţia calculatoarelor compatibile PC pe care rulează sistemele de operare MS-DOS, Windows 3.*x* sau Windows 95, unitatea de încărcare prestabilită este unitatea de dischete A:. Dacă în această unitate nu se găseşte o dischetă, componenta BIOS va căuta, în continuare, pe unitatea primară de hard-disc, unitatea C:. Această ordine de căutare poate fi schimbată cu ajutorul programului de configurare a componentei BIOS. *A se vedea şi* A:, BIOS, disk drive, hard disk.

boot failure eşecul încărcării – Incapacitatea calculatorului de a localiza sau de a activa sistemul de operare. *A se vedea şi* boot[2].

boot loader *A se vedea* bootstrap loader.

BOOTP *A se vedea* Boot Protocol.

boot partition partiţie de încărcare – Partiţia unui hard-disc pe care se află sistemul de operare şi fişierele de suport, pe care sistemul le încarcă în memorie la pornire sau reiniţializare.

Boot Protocol Protocol descris în RFC 951 şi RFC 1084, utilizat la încărcarea staţiilor de lucru fără discuri. *Se mai numeşte şi* BOOTP. *A se vedea şi* boot[2], RFC.

boot record înregistrare de încărcare – Secţiunea de disc ce conţine sistemul de operare.

boot sector sector de încărcare – Porţiunea unui disc ce este rezervată programului de încărcare (porţiunea de autostart) a sistemului de operare.

bootstrap[1] *A se vedea* boot[1].

bootstrap[2] *A se vedea* boot[2].

bootstrap loader program de încărcare – Program rulat automat la pornirea calculatorului. După ce execută câteva teste de bază pentru verificarea componentelor hardware, programul încarcă un program de încărcare mai mare şi îi pasează controlul în vederea încărcării sistemului de operare. Programul de încărcare se găseşte, de obicei, în memoria ROM.

boot up *A se vedea* boot.

border chenar – **1.** În programele şi mediile de lucru cu ferestre, marginea care înconjoară spaţiul de lucru al utilizatorului. Chenarele ferestrelor asigură un cadru vizibil în jurul documentului sau al imaginii. În funcţie de program şi de

necesitățile sale, chenarele pot delimita și suprafețe în care cursorul sau indicatorul mouse-ului au caracteristici speciale. De exemplu, dacă utilizatorul execută clic pe chenarul unei ferestre, o poate redimensiona sau o poate despărți în două. **2.** În cazul tipăririi, linie sau model cu caracter decorativ, plasat de-a lungul uneia sau mai multor margini ale unei pagini sau ilustrații.

Border Gateway Protocol Protocol utilizat de NSFnet, bazat pe protocolul External Gateway Protocol. *Acronim:* BGP. *A se vedea și* External Gateway Protocol, NSFnet.

boss screen ecran pentru șef – Ecran care prezintă informații false, de obicei referitoare la materiale de serviciu, folosit la acoperirea ecranului unui joc atunci când intră șeful în birou. Aceste ecrane erau folosite în cazul jocurilor MS-DOS, care nu permiteau comutarea rapidă la altă aplicație. În general, jocurile pentru Mac sau Windows 95 nu au nevoie de ele, deoarece se poate trece ușor la o altă aplicație, care să ascundă jocul respectiv.

bot bot – **1.** Prescurtare pentru r**obot**. Afișarea reprezentării unei persoane sau a altei entități, ale cărei acțiuni sunt stabilite prin program. **2.** Program care realizează anumite taskuri în rețea, în special taskuri repetitive sau care consumă timp mult. **3.** În Internet, un program care realizează anumite taskuri repetitive sau care consumă timp mult, cum ar fi căutarea prin siturile Web și grupurile de informare pentru a găsi informații și indexarea lor într-o bază de date sau alt sistem de păstrare a înregistrărilor (executate de programe numite *pătanjeni*), publicarea automată a unuia sau mai multor articole în diverse grupuri de informare (executate de programe numite *spambot*) sau păstrarea deschisă a canalelor IRC. *Se mai numește și* Internet robot (robot Internet). *A se vedea și* IRC, newsgroup, spam, spambot, spider.

bottom-up design proiectare de jos în sus – Metodologie de dezvoltare a programelor în care sunt definite mai întâi funcțiile cu cel mai jos nivel. Proiectarea funcțiilor cu un nivel mai ridicat pornește de la cele cu nivelul mai scăzut. *A se vedea și* bottom-up programming. *De comparat cu* top-down design.

bottom-up programming programare de jos în sus – Tehnică de programare în care sunt elaborate și testate mai întâi funcțiile de nivel jos. Funcțiile de pe nivelul următor sunt apoi realizate cu ajutorul funcțiilor de nivel jos și așa mai departe. Mulți dezvoltatori de programe susțin că soluția ideală este combinația dintre proiectarea sus-jos și programarea jos-sus. *A se vedea și* top-down design. *De comparat cu* object-oriented programming, top-down programming.

bounce a se întoarce – Termen folosit pentru a specifica revenirea la expeditor a unui mesaj ce nu poate fi transmis prin e-mail.

BounceKeys Caracteristică în Windows 95 care determină procesorul să ignore apăsarea dublă a aceleiași taste și alte apăsări efectuate din greșeală.

bound[1] limitat – Fără posibilitatea de a depăși anumite performanțe sau o anumită viteză. De exemplu, un sistem limitat de intrare/ieșire este dependent de viteza dispozitivelor sale de intrare/ieșire (tastatură, unități de disc și așa mai departe), chiar dacă procesorul sau programul au posibilitatea să ofere un nivel superior de performanță.

bound[2] limită – Marginea de sus sau de jos a unui domeniu de valori.

bounding box casetă delimitatoare – *A se vedea* graphic limits.

Bourne shell shellul Bourne – Primul shell important (interpretorul de comenzi) pentru UNIX și AT&T System V. Shellul Bourne a fost elaborat la AT&T Bell Laboratories de către Steve Bourne în 1979. Chiar dacă nu are unele caracteristici care apar în celelalte shelluri pentru UNIX, cum ar fi editarea liniei de comandă și reapelarea comenzilor date anterior, cele mai multe scripturi shell sunt realizate pentru el. *Se mai numește și* sh. *A se vedea și* shell[1], shell script, System V, UNIX. *De comparat cu* C shell, Korn shell.

Boyce-Codd normal form forma normală Boyce-Codd – *A se vedea* normal form (definiția 1).

bozo bozo – Termen argotic utilizat adesea în Internet, în particular în grupurile de informare, pentru a desemna o persoană lipsită de inteligență sau excentrică.

bozo filter filtru bozo – În Internet, termen argotic pentru o caracteristică din anumite programe client e-mail sau prezentatoare de mesaje din grupurile de informare care permite utilizatorului să blocheze (să filtreze) mesajele

e-mail sau articolele trimise de anumite persoane. În general, aceste persoane sunt cele de care utilizatorul nu vrea să audă, cum ar fi un bozo. *Se mai numește și* kill file (fișier de suprimare). *A se vedea și* bozo.

BPI *A se vedea* bits per inci, bytes per inci.

bps Prescurtare de la **b**its **p**er **s**econd (biți pe secundă). Viteza cu care un dispozitiv, cum ar fi un modem, poate transfera datele. Viteza de transfer exprimată în bps nu este aceeași cu viteza exprimată în bauzi. *A se vedea și* baud, baud rate.

.br În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Brazilia.

braindamaged fără cap – Care se comportă straniu sau destructiv. Un program de aplicație sau utilitar care funcționează fără cap are una sau mai multe dintre următoarele caracteristici: interfață de utilizator misterioasă și neintuitivă, evoluție lipsită de predictibilitate în urma unei comenzi, nedeblocarea memoriei nefolosite, neînchiderea fișierelor deschise și utilizarea elementelor „rezervate" ale sistemului de operare, ceea ce conduce la apariția erorilor fatale în program sau în sistemul de operare. De asemenea, programele fără cap sunt adesea responsabile pentru problemele care apar în rețelele locale. *De comparat cu* kludge (definiția 2).

brain dump Cantitate mare și dezorganizată de informație, prezentată ca răspuns la o interogare prin e-mail sau într-un articol al unui grup de informare, dificil de parcurs și de interpretat.

branch ramură – **1.** Nod intermediar între rădăcina și frunzele unei structuri logice de tip arbore, cum ar fi arborele directoarelor în Windows sau sistemul de distribuire a benzilor. **2.** Conexiune între două elemente cum ar fi blocurile unei organigrame sau nodurile unei rețele. **3.** *A se vedea* branch instruction.

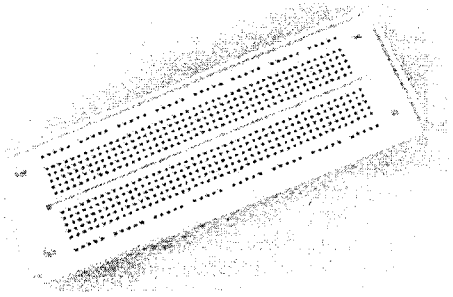
branch instruction instrucțiune de ramificare – Instrucțiune la nivel de asamblare sau de mașină care transferă controlul altei instrucțiuni, de obicei în urma îndeplinirii sau nu a unei anumite condiții. Instrucțiunile de ramificare sunt, de cele mai multe ori, transferuri relative, salturi înainte sau înapoi cu un anumit număr de octeți de cod. *A se vedea și* GOTO statement, jump instruction.

branchpoint punct de ramificare – Locul în care se produce o ramificare dacă este îndeplinită o anumită condiție (în cazul în care are atașată o condiție). *A se vedea și* branch instruction.

branch prediction predicția ramificării – Tehnică utilizată de anumite procesoare, care prevede preîncărcarea din memorie a unei instrucțiuni pentru a ghici dacă va avea sau nu loc o ramificare în program și pentru a încărca instrucțiunile din locația corespunzătoare. Când se execută o instrucțiune de ramificare, instrucțiunea de la adresa ramificării și instrucțiunea următoare sunt stocate într-un buffer. Pe baza acestei informații, se stabilește pe ce ramură va continua execuția programului. Când predicția este corectă (și este în peste 90 la sută din cazuri), execuția unei ramuri nu mai produce o întrerupere în canalul de prelucrare, astfel încât sistemul nu mai este forțat să încetinească din cauza încărcării instrucțiunii următoare. *A se vedea și* branch instruction, buffer[1], central processing unit, pipeline processing.

BRB Acronim pentru (I'll) **b**e **r**ight **b**ack, (voi reveni imediat), o expresie folosită adesea în cadrul serviciilor de conversație directă din Internet și al serviciilor informaționale on-line pentru a indica faptul că un participant părăsește grupul, dar intenționează să revină mai târziu. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1).

breadboard placă de probe – Placă goală, perforată, utilizată ca suport pentru un circuit electronic aflat în faza de prototip. Piesele sunt montate pe o parte a plăcii, iar terminalele lor sunt trecute prin găuri în partea cealaltă, unde se fac legăturile cu fire. În prezent, aceste plăci sunt din plastic, au găuri foarte apropiate, astfel încât să poată fi instalate și circuite integrate, iar conexiunile se fac cu fire cu capetele metalizate, care se introduc în găurile dorite. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* wire-wrapped circuits.



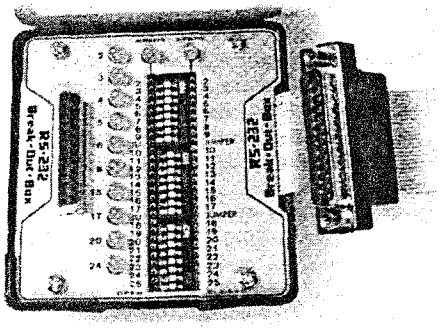
Placă de probe.

break[1] întrerupere (break) – **1.** Întreruperea unui program ca urmare a apăsării de către utilizator a tastei Break sau a uneia echivalente. **2.** Întreruperea unei transmisii ca urmare a faptului că stația care primește întrerupe și preia controlul liniei sau stația care transmite se oprește prematur.

break[2] a întrerupe – **1.** A întrerupe executarea, de obicei în vederea depanării. *A se vedea și* breakpoint. **2.** Perturbarea funcționării corecte a unei rutine, modul sau program.

Break key tasta Break – Tastă sau combinație de taste cu care se cere calculatorului să întrerupă ceea ce face. În cazul PC-urilor IBM sau al celor compatibile, sub sistemul de operare DOS, apăsarea tastei Pause/Break sau Scroll Lock/Break în timp ce tasta Ctrl este apăsată determină executarea comenzii de întrerupere (ca și Ctrl-C). În cazul calculatoarelor Macintosh, combinația de taste ce trimite codul de întrerupere este Command-punct.

breakout box analizor de semnale – Mic dispozitiv hardware care poate fi intercalat între două dispozitive atașate printr-un cablu (cum ar fi un calculator și un modem) pentru a afișa și, dacă este necesar, pentru a influența activitatea prin intermediul firelor cablului. A se vedea ilustrația.



Analizor de semnale.

breakpoint punct de întrerupere – Locație într-un program în care execuția se oprește, astfel încât programatorul poate examina starea programului, conținutul variabilelor și așa mai departe. De obicei, punctele de întrerupere se introduc și se folosesc în cadrul unui program de depanare și se implementează prin inserarea unei instrucțiuni de salt, apel sau detectare care transferă controlul programului de depanare. *A se vedea și* debug, debugger.

BRI Acronim pentru **B**asic **R**ate **I**nterface. Serviciu ISDN care folosește două canale B (64 Kbps) și unul D (64 Kbps) pentru a transmite voci, secvențe video și date. *A se vedea și* ISDN.

bridge punte – **1.** Dispozitiv care conectează rețelele ce utilizează aceleași protocoale de comunicație, astfel încât informațiile pot circula de la una la cealaltă. *De comparat cu* gateway. **2.** Dispozitiv care conectează două rețele locale, indiferent dacă folosesc sau nu aceleași protocoale. O punte operează la nivelul legăturii de date ISO/OSI. *A se vedea și* data-link layer. *De comparat cu* router.

bridge router ruter-punte – Dispozitiv care realizează atât funcții de punte, cât și de ruter. Un ruter-punte leagă două segmente de rețea locală sau de mare suprafață, transferând pachetele de date între segmente după cum este necesar, și utilizează pentru rutare adrese de nivelul 2. *Se mai numește și* Brouter. *A se vedea și* bridge (definiția 2), router.

bridgeware bridgeware – Hardware sau software conceput pentru a converti programele de aplicație sau fișierele de date în formate care pot fi utilizate de alte calculatoare.

Briefcase Dosar de sistem din Windows 95, utilizat la sincronizarea fișierelor a două calculatoare, de obicei desktop și laptop. Dosarul Briefcase poate fi transferat la alt calculator prin intermediul unei dischete, al unui cablu sau al rețelei. Când fișierele sunt transferate înapoi, la calculatorul original, Briefcase actualizează toate fișierele la ultima versiune.

brightness strălucire – Gradul de luminozitate al unui obiect vizibil. Luminozitatea depinde de ochiul (și mintea) utilizatorului. O lumânare în întuneric pare mai strălucitoare decât într-o cameră luminată de becuri electrice. Deși are valoare subiectivă, ce nu poate fi determinată cu instrumente, ea poate fi măsurată ca luminanță (energie radiantă). Pe lângă strălucire, ochiul identifică culoarea și după nuanță și saturație. *A se vedea și* color model, HSB.

broadband în bandă largă – Ceea ce aparține sau se referă la sistemele de comunicație în care suportul transmisiei (în general cablu metalic sau din fibră de sticlă) transportă mai

multe mesaje la un moment dat, fiecare mesaj fiind modulat pe propria frecvență purtătoare de către modemuri. Comunicațiile în bandă largă se realizează în rețelele de mare suprafață. *De comparat cu* baseband.

broadband modem modem de bandă largă – Modem ce poate fi utilizat într-o rețea de bandă largă. Tehnologia de bandă largă permite mai multor rețele să coexiste pe un singur cablu. Traficul unei rețele nu influențează traficul altei rețele, deoarece conversațiile se realizează la frecvențe diferite, într-un fel asemănător sistemului de posturi radio comerciale. *A se vedea și* broadband network.

broadband network rețea de bandă largă – Rețea locală în care transmisiile se fac prin semnale de radiofrecvență prin canale separate de intrare și de ieșire. Stațiile unei rețele de bandă largă sunt conectate prin cablu coaxial sau cu fibre optice, care permite transportul simultan al datelor, al vocilor și al secvențelor video prin mai multe canale de transmisie, deosebite între ele prin frecvență. O rețea de bandă largă asigură viteze de transfer mari (20 de megabiți sau mai mult), dar este mult mai scumpă decât o rețea în banda de bază și poate fi dificil de instalat. O astfel de rețea se bazează pe aceeași tehnologie ca și sistemele de televiziune prin cablu. *Se mai numește și* wideband transmission (transmisie în bandă largă). *De comparat cu* baseband network.

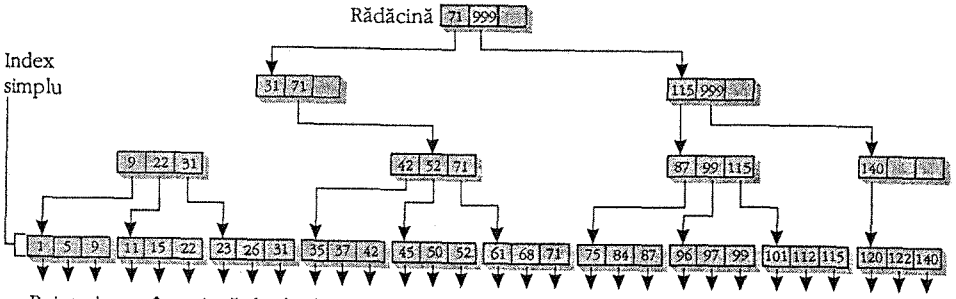
broadcast[1] difuzat – Transmis mai multor destinatari. În cazul comunicațiilor și al rețelelor, un mesaj difuzat este un mesaj distribuit tuturor stațiilor. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1).

broadcast[2] difuzare – La fel ca în emisiunile de radio sau de televiziune, transmiterea către mai mulți destinatari.

broadcast storm furtună de difuzare – Difuzare în rețea care determină mai multe gazde să răspundă simultan, ceea ce conduce la supraîncărcarea rețelei. Furtuna de difuzare poate apărea atunci când vechile rutere TCP/IP sunt combinate cu rutere care acceptă un nou protocol. *Se mai numește și* network meltdown (disoluția rețelei). *A se vedea și* communications protocol, router, TCP/IP.

Brouter *A se vedea* bridge router.

brownout scăderea tensiunii electrice – Stare în care nivelul tensiunii electrice se menține considerabil redus pentru o perioadă mai mare de timp. Spre deosebire de situația unei pene de curent, în cazul unei scăderi a tensiunii electrice, dispozitivele legate la priză sunt alimentate în continuare, deși la un nivel mai mic decât cel normal (120 de volți în Statele Unite). Scăderea tensiunii electrice poate fi extrem de dăunătoare pentru dispozitivele electronice sensibile, cum sunt și calculatoarele, deoarece nivelul redus sau fluctuant al tensiunii poate determina funcționarea componentelor în afara domeniului prevăzut la proiectarea lor. Un calculator alimentat cu o tensiune electrică redusă este caracterizat de o suprafață de afișare a monitorului mai mică, mai puțin luminoasă și fluctuantă, precum și de un compartament ciudat al unității de sistem. Singura soluție pentru evitarea neajunsurilor cauzate de scăderea tensiunii electrice este utilizarea surselor de alimentare neîntreruptibile (UPS) dotate cu baterii



Arbore B. ***O structură de index sub formă de arbore B.***

de rezervă. *A se vedea și* UPS. *De comparat cu* blackout.

browse a răsfoi – A parcurge o bază de date, o listă de fișiere sau rețeaua Internet pentru a găsi un anumit articol sau pentru a căuta lucruri ce par interesante. În general, răsfoirea implică observarea, nu modificarea informațiilor. În cazul exploatării neautorizate, răsfoirea este un mijloc nedestructiv de cercetare a unui calculator după obținerea accesului prin metode ilegale.

browser browser – *A se vedea* Web browser.

browser box casetă de răsfoire – *A se vedea* Web TV.

BRS *A se vedea* big red switch.

brush pensulă – Instrument utilizat în programele de pictare pentru a desena sau a umple suprafețele unui desen cu o culoare sau un model curent. Programele de pictare care oferă mai multe forme de pensule permit realizarea unor tușe de lățimi diferite și, în unele cazuri, a unor efecte de umbrire sau de caligrafie.

.bs În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bahamas.

BSC *A se vedea* BISYNC.

BSD UNIX Acronim pentru **B**erkeley **S**oftware **D**istribution **UNIX**. Versiune de UNIX elaborată la University of California, din Berkely, care oferă unele capacități suplimentare, cum ar fi lucrul în rețea, suport extins pentru periferice și utilizarea numelor lungi de fișier. BSD UNIX a jucat un rol esențial în acceptarea pe scară largă a sistemului de operare UNIX și în conectarea instituțiilor academice la Internet. BSD UNIX este acum întreținut de Berkeley Software Design, Inc. *A se vedea și* UNIX.

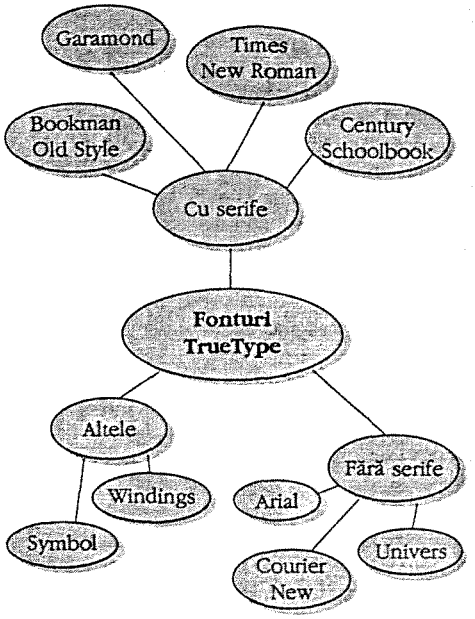
.bt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bhutan.

B-tree arbore B – Structură arborescentă de stocare a indecșilor bazelor de date. Fiecare nod al arborelui conține o listă sortată de valori cheie și, pentru fiecare valoare din listă, legături către domenii de valori cheie corespunzătoare. Pentru a găsi o anumită înregistrare plecând de la valoarea cheie, programul citește mai întâi primul nod (rădăcina) de pe disc și compară cheia dorită cu cheile nodului, pentru a selecta subdomeniul de valori cheie în care va căuta. Reia apoi procesul pentru nodul indicat de legătura aleasă. La nivelul cel mai de jos, legăturile indică înregistrările căutate. În acest fel, sis-

temul bazei de date poate parcurge rapid structura arborelui pentru a găsi intrările de index care conțin locația înregistrărilor (liniilor) dorite. A se vedea ilustrația.

BTW sau **btw** Acronim pentru **b**y **t**he **w**ay (apropo). Expresie folosită adesea pentru a anunța o remarcă în e-mail sau în grupurile de informare din Internet.

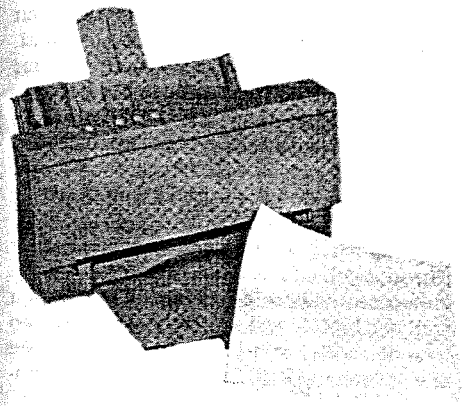
bubble chart diagramă cu bule – Diagramă formată din bule (elipse cu text), care reprezintă diverse categorii, operațiuni sau proceduri, legate prin linii sau săgeți, care reprezintă fluxul datelor sau alte relații între elementele date prin bule. În analiza sistemelor, diagramele cu bule sunt preferate schemelor bloc sau organigramelor, atunci când trebuie descrise conexiunile între concepte sau componente ale aceluiași întreg, fără a scoate în evidență relațiile de structură, de ordine sau procedurale dintre părți. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* block diagram, flowchart.



Diagramă cu bule.

bubble-jet printer imprimantă cu jet de bule – Tip de imprimantă fără impact, care utilizează

un mecanism similar celui folosit de imprimantele cu jet de cerneală pentru a pulveriza cerneala printr-o duză, astfel încât să se formeze caractere pe hârtie. În imprimanta cu jet de bule, cerneala este pregătită de elemente de încălzire speciale, în timp ce în imprimanta cu jet de cerneală sunt folosite cristale piezoelectrice. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ink-jet printer, nonimpact printer. *De comparat cu* laser printer.

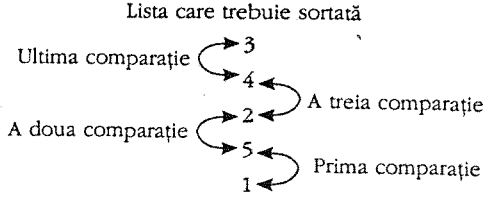


Imprimantă cu jet de bule.

bubble memory memorie cu bule – Memorie formată din „bule" magnetice fixate într-o peliculă ce are rol de suport. Spre deosebire de memoria ROM, memoria cu bule magnetice permite scrierea; spre deosebire de memoria RAM, datele nu se pierd la oprirea calculatorului. Din această cauză, memoria cu bule magnetice este folosită în mediile în care calculatoarele trebuie să treacă cu pierderi cât mai reduse peste penele de curent. Utilizarea și cererea pentru memorii cu bule magnetice au scăzut până aproape de zero, datorită apariției memoriei flash, care este mai ieftină și mai ușor de produs. *A se vedea și* flash memory, nonvolatile memory.

bubble sort sortare prin metoda bulelor – Algoritm de sortare care începe de la sfârșitul unei liste cu *n* elemente și o parcurge comparând fiecare pereche de articole adiacente, pe care le inversează dacă nu sunt în ordinea dorită. Întregul proces este apoi repetat pentru cele *n-1* elemente rămase și tot așa, până când lista este

complet sortată, cu valoarea cea mai mare la sfârșitul listei. Acest tip de sortare se numește „prin metoda bulelor" deoarece cel mai „ușor" element din listă (cel mai mic) se comportă ca o bulă de aer ce se ridică la suprafață; apoi, se înalță al doilea element cu greutate mică și așa mai departe. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* exchange sort (sortare prin schimb). *A se vedea și* algorithm, sort. *De comparat cu* insertion sort, merge sort, quicksort.



Lista după prima trecere	Lista după a doua trecere
1	1
3	2
4	3
2	4
5	5

Sortare prin metoda bulelor.

bubble storage *A se vedea* bubble memory.

bucket găleată – Zonă de memorie ce poate fi apelată ca o entitate și poate fi folosită ca un recipient de colectare a datelor. *A se vedea și* bit bucket.

buffer[1] buffer – Zonă de memorie rezervată pentru utilizarea ca depozit intermediar, în care sunt păstrate temporar datele ce așteaptă să fie transferate dintr-o locație în alta, cum ar fi de la o aplicație la un dispozitiv de intrare/ieșire. La rândul lor, dispozitivul sau adaptorul său pot folosi un buffer pentru a stoca datele care urmează să fie transferate calculatorului sau prelucrate de dispozitiv.

buffer[2] a utiliza un buffer – A utiliza o zonă de memorie pentru a păstra datele care urmează să fie transferate, în special către sau de la dispozitivele de intrare/ieșire (I/O), cum ar fi unitățile de disc sau porturile seriale.

buffer pool rezervor de buffer – Zonă de locații de memorie sau ale unui dispozitiv de stocare alocată stocării temporare, în special în timpul operațiunilor de transfer.

buffer storage stocare în buffer – **1.** Utilizarea unei zone speciale de memorie pentru a păstra date temporar în vederea prelucrării, până când programul sau sistemul de operare este liber să se ocupe de ele. **2.** Parte a capacității de stocare utilizată la păstrarea datelor care urmează să fie transferate între dispozitive care nu sunt sincronizate sau care au rate de transfer diferite.

bug hibă – **1.** Eroare de logică sau de programare ce duce la funcționarea incorectă a unui program sau la obținerea unor rezultate greșite. Hibele minore, cum ar fi un cursor ce nu se comportă corespunzător, pot fi neplăcute, dar nu alterează informația. Hibele mai grave pot necesita repornirea calculatorului sau a programului, ceea ce duce la pierderea muncii nesalvate. Dar și mai rele sunt hibele care alterează datele salvate fără ca utilizatorul să-și dea seama. Toate aceste erori pot fi depistate și corectate în cadrul procesului numit *depanare (debugging)*. Pentru a evita riscul pierderii datelor, aplicațiile comerciale sunt testate și depanate cât se poate de amănunțit înainte de lansarea pe piață. După lansare, sunt scoase versiuni ce corectează diferite hibe minore. Dacă apar hibe mai grave, acestea sunt corectate cu porțiuni de program numite *petice* (patch), care ocolesc problema sau încearcă să diminueze efectele. *A se vedea și* beta test, bomb[2], crash[2] (definiția 1), debug, debugger, hang, inherent error, logic error, semantic error, syntax error. **2.** Problemă de natură fizică ce împiedică un sistem sau un set de componente să lucreze corespunzător. Deși în privința originii denumirii („gândac" în limba engleză) există încă anumite neclarități, folclorul calculatoarelor menționează ca prima hibă de acest gen o molie descoperită între contactele unui releu din calculatorul Mark I sau ENIAC (cu toate că din punct de vedere entomologic molia nu este un gândac).

buggy defectuos – Referitor la software, un produs plin de hibe. *A se vedea și* bug (definiția 1).

building-block principle principiul elementelor constitutive – *A se vedea* modular design.

built-in check verificare încorporată – *A se vedea* hardware check, power-on self test.

built-in font font încorporat – *A se vedea* internal font.

buit-in groups grupuri încorporate – Grupurile prestabilite din Microsoft Windows NT și Windows NT Advanced Server. Un grup definește o serie de drepturi și permisiuni pentru conturile de utilizator pe care le conține. Grupurile prestabilite reprezintă o modalitate convenabilă de a asigura accesul la resursele utilizate în mod obișnuit. *A se vedea și* group[1].

bulk eraser dispozitiv de ștergere masivă – Dispozitiv ce elimină informațiile de pe un suport de stocare, cum ar fi o dischetă sau o bandă, prin generarea unui câmp magnetic puternic care modifică orientarea materialelor feromagnetice ce alcătuiesc suportul.

bulk storage capacitate de stocare masivă – Orice suport capabil să asigure stocarea unei cantități mari de informații, cum ar fi banda, discul fix sau discul optic.

bullet marcaj de listă – Simbol tipografic (cum ar fi un cerc gol, unul plin, un romb, un pătrat sau un asterisc) utilizat la scoaterea în evidență a unui mic bloc de text sau a unui articol dintr-o listă. Marcajele rotunde și pătrate sunt folosite la evidențierea diferitelor niveluri de informație. *A se vedea și* dingbat.

bulletin board system sistem de avizier electronic – *A se vedea* BBS.

bulletproof blindat – Capabil să treacă peste probleme de natură hardware care, în alte sisteme, ar determina întreruperea acțiunii în curs de execuție.

bundle a împacheta – A combina mai multe produse pentru a fi vândute ca un tot. Adesea, sistemul de operare și câteva aplicații de largă utilizare sunt oferite la vânzare împachetate împreună cu un sistem de calcul.

bundled software software împachetat – **1.** Programe vândute împreună cu un calculator, ca parte a unui pachet de hardware/software. **2.** Programe mai mici vândute împreună cu un program mai mare, pentru a-l face mai puternic sau mai atractiv.

burn a arde – A scrie date într-un cip de memorie PROM (memorie programabilă read-only) cu ajutorul unui dispozitiv de programare special, cunoscut sub numele de programator de memorii PROM sau arzător de memorii PROM. Termenul este utilizat și atunci când se face

referire la crearea discurilor CD-ROM. *Se mai numește și* blast, blow. *A se vedea și* PROM.

burn in a andura (1), a arde (2) – **1.** A lăsa un sistem sau un dispozitiv nou să funcționeze în continuu pentru ca eventualele componente cu deficiențe să pice și să fie înlocuite înainte ca sistemul să fie dat utilizatorului pentru activitatea de rutină. Astfel de teste se realizează de obicei la firmele producătoare înainte de expedierea mărfii. **2.** A modifica ireversibil fosforul care acoperă partea interioară a ecranului monitorului, datorită afișării îndelungate a aceleiași imagini, cu o strălucire mare. O astfel de imagine rămâne vizibilă după stingerea monitorului. Arderea ecranului era un pericol care amenința vechile monitoare de PC. Noile monitoare nu mai prezintă această problemă. *Se mai numește și* ghosting (producerea imaginilor fantomă).

burst[1] transfer în rafale – Transferul unui bloc de date fără întrerupere. Anumite microprocesoare și anumite magistrale au caracteristici care oferă diferite tipuri de transferuri în rafale. *A se vedea și* burst speed (definiția 1).

burst[2] A rupe hârtia continuă de imprimantă (împăturită) după perforații, pentru a se obține foi separate, așezate în teanc.

burster Dispozitivul folosit la ruperea hârtiei cu format continuu (împăturită) după perforațiile de separare a paginilor.

burst mode modul în rafale – Metodă de transfer a datelor în care informațiile sunt colectate și trimise ca o singură unitate, printr-o singură transmisie de mare viteză. În modul în rafale, dispozitivele de intrare/ieșire preiau controlul canalului multiplexor pe durata cerută de transmiterea datelor. Multiplexorul, care în mod normal combină ieșirile mai multor surse într-un singur flux de date de mare viteză, devine un canal dedicat necesităților unui singur dispozitiv până când se termină transmisia. Modul în rafale este utilizat în comunicații și la schimbul de date între dispozitivele unui sistem de calcul. *A se vedea și* burst[1].

burst rate rata în rafale – *A se vedea* burst speed (definiția 1).

burst speed viteza în rafale – **1.** Cea mai mare viteză la care poate lucra fără întrerupere un dispozitiv. De exemplu, diferite dispozitive de comunicație (cum ar fi rețelele) pot

transfera date în rafale și viteza unui astfel de echipament este uneori măsurată ca viteză în rafale (viteza transferului de date când se lucrează în rafale). **2.** Numărul de caractere pe secundă pe care o imprimantă le poate tipări pe un rând fără salt la linie nouă. Viteza în rafale exprimă adevărata viteză de tipărire, deoarece nu ia în calcul timpul necesar pentru avansul hârtiei sau pentru revenirea capului la marginea din stânga. Aproape întotdeauna, viteza pretinsă de firma producătoare este viteza în rafale. În schimb, *productivitatea* este numărul de caractere pe secundă realizat la tipărirea uneia sau a mai multor pagini întregi și este o măsură mai practică a vitezei reale de tipărire.

bursty în rafale – Care transmite datele pe blocuri, nu într-un flux continuu.

bus magistrală – Set de linii hardware (conductoare) folosit la transferul datelor între componentele unui sistem de calcul. În esență, o magistrală este o autostradă partajată care conectează diferite părți ale sistemului – cum ar fi microprocesorul, controllerul unității de disc, memoria sau porturile de intrare/ieșire – și le permite să transfere informație. Magistrala conține linii specializate, care transferă diferite tipuri de informații. Un grup de linii transportă datele, altul transportă adresele de memorie (locațiile) unde se găsesc datele, iar al treilea transportă semnalele de control. Magistralele sunt caracterizate de numărul de biți pe care îi pot transporta la un moment dat, acest număr fiind echivalent cu numărul de linii care alcătuiesc o magistrală. De exemplu, un calculator cu o magistrală de adrese pe 32 de biți și o magistrală de date pe 16 biți poate transfera la un moment dat 16 biți de date de la oricare dintre cele 2^{32} locații de memorie. Cele mai multe microcalculatoare conțin unul sau mai multe sloturi de extensie care permit atașarea la magistrală a unor plăci suplimentare.

bus enumerator enumerator de magistrală – Driver de dispozitiv care identifică dispozitivele legate la o magistrală și atribuie fiecăruia coduri de identificare unice. Enumeratorul de magistrală este responsabil pentru încărcarea informațiilor referitoare la dispozitive în arborele hardware. *A se vedea și* bus, device driver, hardware tree.

bus extender extinzător de magistrală – **1.** Dispozitiv care extinde capacitatea magistralei. De exemplu, la calculatoarele IBM PC/AT se folosea un extinzător de magistrală care se adăuga mai vechii magistrale PC și permitea atașarea plăcilor pe 16 biți alături de cele pe 8 biți. *A se vedea și* bus. **2.** Placă specială pe care o folosesc specialiștii pentru a înălța plăcile de extensie deasupra carcasei calculatorului, astfel încât să poată efectua măsurătorile și verificările necesare.

business graphics grafică comercială – *A se vedea* presentation graphics.

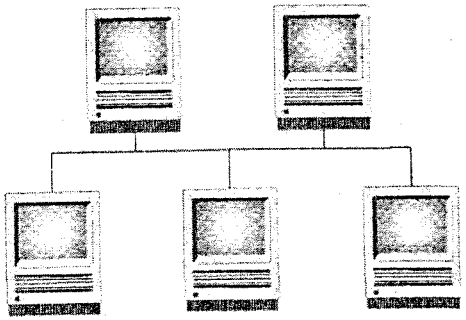
business information system sistem informațional comercial – Combinație de calculatoare, imprimante, echipamente de comunicație și alte dispozitive destinate manipulării datelor. Un sistem informațional comercial complet automatizat primește, prelucrează și stochează date, transferă informațiile cerute și generează rapoarte și alte materiale tipărite la cerere. *Acronim:* BIS. *A se vedea și* management information system.

business software software comercial – Orice aplicație pentru calculatoare destinată în primul rând utilizării într-un domeniu comercial (spre deosebire de cele care au scopuri științifice sau recreative). Pe lângă binecunoscutele aplicații cum sunt cele de prelucrare a textelor, de calcul tabelar, de organizare a bazelor de date sau de comunicații, software-ul comercial pentru microcalculatoare mai cuprinde și aplicații de contabilitate, de realizare a statelor de plată, de planificare financiară, de gestionare a proiectelor, de facilitare a luării deciziilor, de evidențiere a personalului și de conducere a birourilor.

bus mouse mouse de magistrală – Mouse care se atașează la magistrala calculatorului printr-o cartelă sau un port special, nu prin portul serial. *A se vedea și* mouse. *De comparat cu* serial mouse.

bus network rețea de tip magistrală – Topologie (configurație) de rețea locală, în care toate nodurile sunt conectate la o linie de comunicații principală (magistrala). Într-o rețea de tip magistrală, fiecare nod urmărește activitatea liniei. Mesajele sunt detectate de toate nodurile, dar sunt acceptate doar de cele cărora le sunt destinate. Dacă un nod se defectează, încetează să funcționeze, dar nu întrerupe activitatea celorlalte (așa cum se întâmplă în rețelele de tip inel, în care mesajele trec de la un nod la următorul). Pentru a evita coliziunile care apar

atunci când două sau mai multe noduri încearcă să utilizeze linia în același timp, rețelele de tip magistrală controlează traficul cu sisteme de detectare a coliziunilor sau de pasare a tokenului. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* collision detection, contention, CSMA/CD, token bus network, token passing. *De comparat cu* ring network, star network.

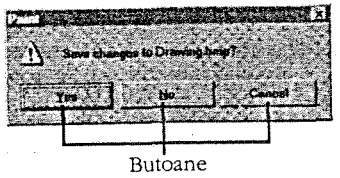


Rețea de tip magistrală. Configurația unei rețele de tip magistrală.

bus system sistemul magistralei – Circuitele de interfață care controlează operațiunile unei magistrale și o conectează la restul sistemului de calcul. *A se vedea și* bus.

bus topology topologia de tip magistrală – *A se vedea* bus network.

button buton – **1.** Element grafic dintr-o casetă de dialog care, când este activat, realizează o anumită funcție. Pentru a activa un buton, utilizatorul execută clic pe el cu mouse-ul sau, dacă butonul este evidențiat, poate apăsa tasta Return (Enter). A se vedea ilustrația. **2.** În cazul unui mouse, piesă mobilă pe care se poate apăsa pentru a activa o anumită funcție. Mouse-urile mai vechi aveau doar un singur buton. Cele noi au, de obicei, două sau trei butoane.



Buton.

button bomb buton cu bombă – Într-o pagină Web, un buton pe care este suprapusă imaginea unei bombe.

button help buton de asistență – Buton sau pictogramă care poate fi selectat(ă) pentru a fi afișate informații de asistență. Aplicațiile de tip World Wide Web, chioșcurile multimedia și programele de instruire oferă adesea butoane de asistență pentru a simplifica navigarea prin sistem.

.bw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Botswana.

bypass derivație – În telecomunicații, utilizarea unei căi de comunicații diferite de cea a companiei locale de telefonie, cum ar fi sateliții sau sistemele cu microunde.

byte byte (octet) – Prescurtare de la **b**inary **te**rm (termen binar). Unitate de date, care în prezent este aproape întotdeauna formată din 8 biți. Un byte poate reprezenta un singur caracter, cum ar fi o literă, o cifră sau un semn de punctuație. Deoarece un octet reprezintă o cantitate mică de informații, mărimea memoriei calculatoarelor și a capacităților de stocare se exprimă de obicei în kiloocteți (1.024 octeți), megaocteți (1.048.576 octeți) sau gigaocteți (1.073.741.824 octeți). *A se vedea și* bit, gigabyte, kilobyte, megabyte. *De comparat cu* octet, word.

bytecode cod de octeți – Codarea unui program de calculator pe care o produce compilatorul atunci când prelucrează codul sursă original. Această codare este într-o formă abstractă, independentă de procesor, pe care cele mai

multe procesoare nu o pot executa direct, dar care este foarte potrivită pentru analize (de exemplu, optimizarea compilatorului), pentru rularea cu interpretoare (de exemplu, executarea miniaplicațiilor Java în cadrul browserelor Web) sau pentru generarea instrucțiunilor binare pentru procesorul calculatorului țintă. Generarea acestui cod intermediar este o caracteristică a compilatoarele pentru limbajele de programare Pascal și Java. *A se vedea și* compiler (definiția 2), central processing unit, interpreter, Java, Java applet, Pascal.

***BYTE* Information Exchange** *A se vedea* BIX.

byte-oriented protocol protocol orientat spre octeți – Protocol de comunicații care transmite datele sub forma unui șir de caractere aparținând unui anumit set de caractere, cum ar fi ASCII, nu sub forma unui șir de biți, așa cum fac protocoalele orientate spre biți. Pentru a exprima informațiile de control, protocoalele orientate spre octeți se bazează pe caractere de control, cele mai multe fiind definite de schema de codificare utilizată. Protocoalele de comunicații asincrone (utilizate pe larg de modemuri) și protocolul BISYNC al firmei IBM sunt protocoale orientate spre octeți. *De comparat cu* bit-oriented protocol.

bytes per inci octeți pe inci – Numărul octeților care încap pe o lungime de un inci pe suprafața unui disc sau a unei benzi. *Acronim:* BPI.

.bz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Bélizé.

C Limbaj de programare elaborat de Dennis Ritchie la Bell Laboratories în 1972. A primit acest nume deoarece a urmat unui limbaj de programare numit B. Deşi mulţi îl consideră mai mult un limbaj de asamblare independent de maşină decât un limbaj de nivel înalt, legătura sa strânsă cu sistemul de operare UNIX, răspândirea de care se bucură şi standardizarea sa de către ANSI (American National Standards Institute) au făcut ca el să se apropie cel mai mult, probabil, de obiectivul unui limbaj de programare standard pe piaţa microcalculatoarelor şi a staţiilor de lucru. C este un limbaj compilat care conţine un mic set de funcţii încorporate, dependente de maşină. Celelalte funcţii sunt independente de maşină şi sunt incluse în librării accesibil din programe. Programele scrise în C sunt alcătuite din una sau mai multe funcţii definite de programator; astfel, C este un limbaj de programare structurat. *A se vedea şi* C++, compiled language, library, Objective-C, structured programming.

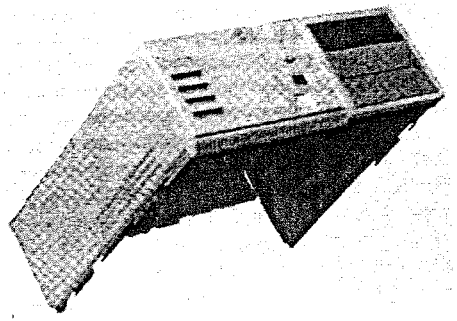
C++ Versiune orientată spre obiecte a limbajului de programare C, elaborată de Bjarne Stroustrup la începutul anilor 1980 la Bell Laboratories şi adoptată de mai mulţi producători, printre care şi Apple Computer şi Sun Microsystems, Inc. *A se vedea şi* C, object-oriented programming, Objective-C.

C2 Cel mai scăzut nivel în ierarhia de criterii de securitate stabilită de U.S. National Computer Security Center pentru sistemele de calcul. Acest nivel permite conectarea utilizatorului pe baza unei parole şi a unui mecanism de auditare. Nivelul C2 este prezentat în Orange Book. *A se vedea şi* Orange Book (definiţia 1).

.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Canada.

.cab Extensia folosită pentru fişierele de tip cabinet. Un astfel de fişier este format din mai multe fişiere comprimate, care pot fi extrase cu utilitarul extract.exe. Fişierele cabinet sunt folosite pe larg pentru discurile de distribuţie ale software-ului Microsoft (cum este, de exemplu, Windows 95).

cabinet carcasă – Cutia în care se găsesc principalele componente ale unui calculator (procesorul, unitatea de hard-disc, unităţile de dischete şi de CD-ROM, precum şi sloturile de extensie pentru dispozitivele periferice, cum ar fi monitoarele). A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* CPU, expansion slot.



Carcasă.

cable cablu – Ansamblu de fire acoperite cu un tub protector, folosite la conectarea dispozitivelor periferice la calculator. Mouse-ul, tastatura sau imprimanta pot fi conectate la calculator folosind un cablu corespunzător. De obicei, cablurile de imprimantă conţin o cale serială sau paralelă pentru transferul datelor.

cable connector conector de cablu – Conectorul aflat la fiecare dintre capetele cablului. *A se vedea şi* DB connector, DIN connector, RS-232-C standard, RS-422/423/449.

cable matcher adaptor de cablu – Dispozitiv care permite utilizarea unui cablu în care firele nu sunt legate aşa cum cere dispozitivul la care trebuie ataşat.

cable modem modem prin cablu – Modem care trimite şi primeşte date printr-o reţea de televiziune realizată cu cablu coaxial, nu prin liniile telefonice. Modemurile prin cablu, care ating viteze de 500 de kilobiţi pe secundă (Kbps), pot transmite în general datele mai rapid decât modemurile convenţionale. *A se vedea şi* coaxial cable, modem.

cabling diagram schemă de cablare – Plan care prezintă traseele cablurilor cu care se ataşează componentele sau perifericele sistemului de calcul. În particular, schemele de cablare sunt importante pentru explicarea conexiunilor dintre unităţile de disc şi controllerul de disc.

cache cache – Subsistem special de memorie, în care sunt copiate şi păstrate datele utilizate frecvent pentru a permite un acces rapid la ele. În memoria cache se stochează adresele şi conţinutul locaţiilor memoriei RAM solicitate frecvent. Când procesorul accede la o adresă în memorie, cache-ul verifică dacă dispune de acea adresă. Dacă are adresa respectivă, trimite datele procesorului; dacă nu, se realizează un acces obişnuit la memorie. Cache-ul este util atunci când accesul la memoria RAM este mult mai lent decât viteza procesorului, deoarece memoria cache este mai rapidă decât memoria RAM principală. *A se vedea şi* disk cache, wait state.

cache card cartelă de cache – Cartelă de extensie care măreşte memoria cache a sistemului. *A se vedea şi* cache, expansion board.

cache memory memorie cache – *A se vedea* cache.

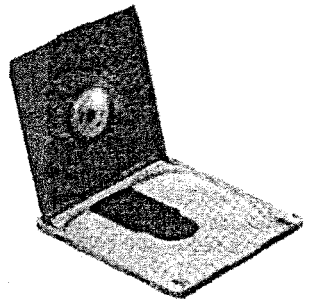
CAD Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **d**esign (proiectare asistată de calculator). Sistem de programe şi staţii de lucru folosit la proiectarea modelelor tehnologice, arhitecturale şi ştiinţifice, variind de la simple instrumente la clădiri, avioane, circuite integrate şi molecule. Numeroase aplicaţii CAD permit crearea obiectelor bi- sau tridimensionale şi prezintă rezultatele sub forma unor „cadre de sârmă", a unor modele mai consistente, cu suprafeţe umbrite, sau a unor obiecte solide. Unele programe permit rotirea sau redimensionarea modelelor, prezintă vederi interioare, generează lista materialelor necesare şi oferă utilizatorului diverse alte

funcţii. Programele CAD realizează multe operaţiuni matematice, având adesea nevoie de puterea de calcul oferită de o staţie de lucru de înaltă performanţă. *A se vedea şi* CAD/CAM, I-CASE.

CAD/CAM Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **d**esign/**c**omputer-**a**ided **m**anufacturing (proiectare asistată de calculator/fabricare asistată de calculator). Utilizarea calculatoarelor atât la proiectarea unui produs, cât şi la fabricarea acestuia. Produsul, de pildă o piesă de maşină, este proiectat cu ajutorul unui program CAD şi apoi rezultatul este translatat într-un set de instrucţiuni care pot fi utilizate de maşini speciale de fabricare, asamblare şi control. *A se vedea şi* CAD, I-CASE.

CADD *A se vedea* computer-aided design and drafting.

caddy suport de CD-ROM – Casetă de plastic în care se păstrează un disc CD-ROM şi care se introduce în unitatea de CD-ROM. Acest sistem este întâlnit în special la calculatoarele mai vechi. Cele mai multe dintre calculatoarele actuale sunt dotate cu unităţi de CD-ROM care nu necesită utilizarea unui astfel de suport. A se vedea ilustraţia.



Suport de CD-ROM.

CAE Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **e**nginering (inginerie asistată de calculator). Aplicaţie care permite utilizatorului să realizeze teste şi analize inginereşti pe proiecte create cu calculatorul. Uneori, capacităţile oferite de programele CAE se întâlnesc şi în programele CAD, aşa că graniţa între cele două tipuri de aplicaţii nu se poate trasa cu precizie. *A se vedea şi* CAD, I-CASE.

CAI Acronim pentru **c**omputer-**a**ided (sau **c**omputer-**a**ssited) **i**nstruction (educare asistată de calculator). Program cu caracter educațional, elaborat pentru a fi folosit ca instrument de învățare. De obicei, programele CAI utilizează îndrumare, exerciții și seturi de întrebări și răspunsuri pentru a prezenta un subiect și pentru a verifica gradul de înțelegere. Astfel de programe sunt excelente la prezentarea materialelor faptice și oferă avantajul alegerii unui ritm propriu de învățare. Subiectele și complexitatea tratării lor variază de la cele mai simple operații aritmetice până la matematica avansată, știință, istorie, calculatoare și altele. *A se vedea și* I-CASE. *De comparat cu* CBT, CMI.

CAL Acronim pentru **c**omputer-**a**ssited (sau **c**omputer-**a**ugmented) **l**earning (învățare asistată de calculator). *A se vedea* CAI.

calculator mașină de calcul – În general, orice dispozitiv care realizează operații aritmetice cu numere. Mașinile de calcul mai complexe pot fi programate pentru a executa anumite funcții și pot stoca valorile în memorie, dar ele se deosebesc de calculatoare în multe privințe: au un set de comenzi fix, nu recunosc textul, nu pot extrage valorile stocate în fișiere și nu pot găsi și utiliza valorile generate de programe de genul celor de calcul tabelar.

calendar program program de tip calendar – Program de aplicație care se prezintă sub forma unui calendar electronic, fiind utilizat de obicei la evidențierea datelor importante și notarea întâlnirilor. Unele programe împrumută forma calendarelor de perete, afișând datele în blocuri etichetate cu zilele săptămânii, altele afișează datele calendaristice zi cu zi, permițând utilizatorului să noteze diverse întâlniri, observații sau alte lucruri pe care trebuie să și le amintească. De exemplu, poate fi folosit un calendar cu zilele săptămânii pentru a afla că ziua de Crăciun din 1999 va cădea într-o sâmbătă. În funcție de complexitatea sa, un astfel de program se poate referi doar la secolul curent sau poate acoperi mai multe sute de ani, luând în considerare trecerea de la calendarul iulian la cel gregorian (1582). Programul de tip calendar poate prezenta blocuri de date sau, la fel ca o agendă, câte o singură zi împărțită pe ore sau jumătăți de oră, cu spațiu pentru notarea observațiilor. Unele programe permit utilizatorului configurarea unei alarme pentru a atrage atenția asupra unui punct important din agendă. Alte programe pot coordona calendarele mai multor persoane conectate la aceeași rețea, astfel încât, atunci când o persoană își notează o întâlnire, aceasta este consemnată și în agenda celui cu care trebuie să se întâlnească.

.calgary.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Calgary, Alberta, Canada.

call[1] apel – În programe, instrucțiune sau comandă care transferă execuția programului unei anumite secțiuni de cod, cum ar fi o subrutină, pentru a realiza o anumită acțiune. După terminarea taskului, execuția programului se reia din punctul în care a fost făcut apelul. *A se vedea și* calling sequence.

call[2] a apela – **1.** A stabili o conexiune printr-o rețea de telecomunicație. **2.** A transfera execuția unui program unei secțiuni de cod (de obicei o subrutină), nu înainte de a salva informațiile necesare reluării execuției din punctul în care s-a făcut apelul, după ce secțiunea apelată termină ce are de făcut. Anumite limbaje, cum ar fi FORTRAN, folosesc enunțuri CALL explicite; altele, cum ar fi C sau Pascal, realizează un apel atunci când apare numele unei proceduri sau al unei funcții. În limbajul de asamblare, există diferite nume pentru instrucțiunea CALL. Când într-un limbaj apare un apel de subrutină, una sau mai multe valori (numite argumente sau parametri) sunt adesea transferate subrutinei, care le poate apoi utiliza sau, uneori, modifica. *A se vedea și* argument, parameter.

callback apel invers – Schemă de autentificare folosită de calculatoarele la care rulează servicii cu acces telefonic. Utilizatorul apelează telefonic calculatorul, scrie codul de conectare și parola, iar calculatorul întrerupe legătura și apelează utilizatorul folosind un număr autorizat. Această măsură de securitate are rolul de a evita accesele neautorizate la un cont, chiar și atunci când cineva află codul de conectare și parola utilizatorului. *A se vedea și* authentication.

callback modem modem cu apel invers – Modem care, în loc să răspundă la un apel, solicită un cod și apoi întrerupe linia. După ce verifică codul primit și constată că este un număr autorizat, modemul cu apel invers formează numărul primului modem și permite realizarea conexiunii. Modemurile cu apel invers sunt folosite atunci când liniile de comunicație sunt accesibile din exterior și trebuie asigurată securitatea datelor față de accesul neautorizat.

calling sequence secvență de apel – Într-un program în care apare un apel de subrutină, înțelegere între rutina apelantă și rutina apelată prin care se stabilesc modul și ordinea de transfer a argumentelor, modul de returnare a rezultatelor și în sarcina căreia dintre cele două rutine intră operațiile ce țin de gospodărirea internă, cum ar fi curățarea stivei. Secvența de apel devine importantă atunci când rutina apelantă și rutina apelată au fost create cu compilatoare diferite sau când vreuna dintre ele a fost scrisă în limbaj de asamblare. Două secvențe de apel obișnuite sunt secvența de apel C și secvența de apel Pascal. În secvența de apel C, rutina apelantă salvează în stivă argumentele implicate în apel în ordine inversă (de la dreapta la stânga) și se ocupă de toate operațiile ce țin de curățarea stivei. Această metodă permite transmiterea unui număr variabil de argumente către o anumită rutină. În secvența de apel Pascal, rutina apelantă salvează în stivă argumentele implicate în apel în ordinea în care apar (de la stânga la dreapta), iar operațiile ce țin de curățarea stivei cad în responsabilitatea rutinei apelate. *A se vedea și* argument, call, stack.

CALL instruction instrucțiune CALL – Tip de instrucțiune de program care abate execuția programului într-o nouă zonă de memorie (secvență de directive) și permite apoi revenirea la secvența originală de directive.

CALS Acronim pentru **C**omputer-Aided **A**cquisition and **L**ogistics **S**upport. Standard elaborat de Ministerul Apărării din Statele Unite (Department of Defense) pentru schimbul electronic de date cu furnizorii comerciali.

CAM 1. Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **m**anufacturing (fabricare asistată de calculator). Utilizarea calculatoarelor pentru automatizarea operațiilor de fabricare, asamblare și control. CAM se aplică liniilor de fabricație care variază de la producția mică la producția pe bază de roboți. Acest termen este folosit mai mult cu referire la utilizarea unor programe sau echipamente pentru îmbunătățirea producției, nu la utilizarea minicalculatoarelor. *A se vedea și* CAD/CAM, I-CASE. **2.** *A se vedea* Common Access Method.

camera-ready gata de multiplicare – În tehnoredactare, ceea ce aparține sau ține de etapa în care un document conține toate elementele tipografice și imaginile grafice și este gata de a fi trimis serviciului care se ocupă de tipărirea sa. Serviciul respectiv fotografiază documentul și apoi folosește fotografia pentru a executa plăcile de tipărire. Pentru unele aplicații se face reclamă că sunt capabile să aducă documentele în etapa în care sunt gata de multiplicare, eliminând astfel necesitatea asamblării manuale a elementelor pe planșete.

campuswide information system sistem informațional universitar – Sistem de distribuire a informațiilor și a serviciilor într-un campus universitar prin intermediul rețelelor de calculatoare. Sistemele informaționale universitare oferă, de obicei, cataloage cu studenți și facultăți, calendarele evenimentelor din campus și acces la baze de date. *Acronim:* CWIS.

cancel anulare – Caracter de control utilizat în comunicațiile cu imprimantele și calculatoarele. Este desemnat prin literele CAN. De obicei înseamnă că rândul de text trimis ar trebui anulat. În ASCII, setul de caractere utilizat de majoritatea microcalculatoarelor, acest caracter este reprezentat de codul 24.

cancelbot cancelbot – Prescurtare de la **cancel** ro**bot** (robot de anulare). Program care identifică articole din grupurile de informare pe baza unui set de criterii și anulează distribuirea lor. Deși criteriile de anulare sunt stabilite de posesorul programului, majoritatea programelor de acest fel au același scop: identificarea și eliminarea mesajelor spam, trimise simultan către zeci sau sute de grupuri de informare. *A se vedea și* spam.

cancel message mesaj de anulare – Mesaj trimis serverelor de informații Usenet pentru a cere anularea (ștergerea) unui articol de pe server. *A se vedea și* article, news server, Usenet.

candidate key cheie candidată – Identificator unic pentru un tuplu (rând) dintr-o relație (tabel al unei baze de date). Cheia candidată poate fi simplă (un singur atribut) sau compusă (două sau mai multe atribute). Prin definiție, fiecare relație trebuie să aibă cel puțin o cheie

candidată (dar pot exista mai multe). Dacă nu există decât o singură cheie candidată, ea devine automat cheia primară a relației. Dacă există mai multe chei candidate, proiectantul trebuie să desemneze una ca fiind cheia primară. Cheile candidate care nu sunt chei primare sunt chei alternative. *A se vedea și* key (definiția 2), primary key.

canned program program prefabricat – *A se vedea* canned software.

canned routine rutină prefabricată – Rutină scrisă anterior și copiată într-un program pentru a fi utilizată așa cum este, fără modificări. *A se vedea și* library routine.

canned software software prefabricat – Software care poate fi cumpărat în magazine, cum ar fi procesoarele de texte sau programele de calcul tabelar.

canonical form formă canonică – În matematică și programare, forma standard a unei expresii sau a unei instrucțiuni.

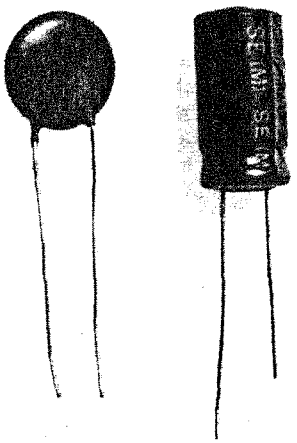
capacitance capacitate – Proprietatea de stoca o sarcină electrică. Unitatea de măsură pentru capacitate este faradul. Capacitatea de 1 farad permite păstrarea unei sarcini electrice de 1 coulomb la potențialul de 1 volt. În activitatea practică, un farad reprezintă o capacitate foarte mare; condensatoarele obișnuite au capacități de valoarea microfarazilor (10^{-6}) sau picofarazilor (10^{-12}). *A se vedea și* capacitor.

capacitor condensator – Element de circuit electric ce asigură o anumită capacitate (proprietatea de a stoca o sarcină electrică). Condensatorul este alcătuit din două plăci conducătoare separate printr-un material izolator (dielectric). Capacitatea condensatorului variază direct proporțional cu suprafața plăcuțelor și invers proporțional cu distanța dintre ele. Condensatorul blochează curentul electric, dar lasă să treacă curentul alternativ, în funcție de capacitatea sa și de frecvența curentului. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* capacitance.

capacity capacitate – Cantitatea de informații pe care o poate prelucra sau stoca un calculator sau un dispozitiv atașat. *A se vedea și* computer.

caps Prescurtare de la **cap**ital letters (litere mari). *De comparat cu* lowercase.

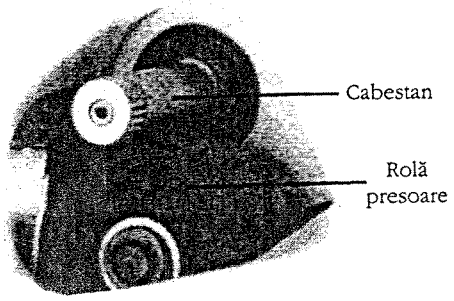
Caps Lock key tasta Caps Lock – Tastă cu două stări care, când este activată, determină scrierea de la tastatura a literelor mari. Tasta Caps Lock



Condensator. Două dintre multele tipuri de condensatoare: disc ceramic (stânga) și electrolitic (dreapta).

nu afectează numerele, semnele de punctuație sau celelalte simboluri.

capstan cabestan – La casetofoane, ax din metal lustruit pe care apasă o roată de cauciuc (numită rolă presoare) pentru a determina mișcarea benzii magnetice prinse între ele. Cabestanul controlează viteza cu care se mișcă banda pe deasupra capului de înregistrare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* pinch roller.



Cabestan.

capture a captura – În comunicații, a transfera datele primite într-un fișier, în vederea arhivării sau a unei analize ulterioare.

capture board placă de capturare – *A se vedea* video capture card.

capture card cartelă de capturare – *A se vedea* video capture card.

carbon copy copie la indigo – *A se vedea* cc.

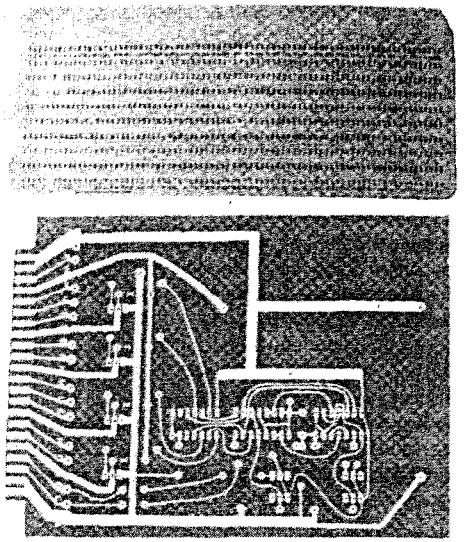
carbon ribbon bandă cu carbon – Bandă utilizată de imprimantele cu impact (în special de imprimantele cu rozetă) și de mașinile de scris pentru a realiza tipărituri de calitatea cea mai înaltă. Banda cu carbon este realizată dintr-o fâșie de Mylar pe care este depusă o peliculă de carbon. Caracterele tipărite cu o bandă cu carbon au margini conturate foarte precis, lipsind senzația de neclaritate pe care o creează benzile tușate. *Se mai numește și* film ribbon (bandă cu peliculă), Mylar ribbon (bandă Mylar). *A se vedea și* daisy-wheel printer. *De comparat cu* cloth ribbon.

card cartelă – **1.** Placă (adaptor) cu circuite imprimate, care poate fi atașată unui calculator pentru a adăuga noi funcții sau capacități. Aceste cartele oferă servicii specializate, cum ar fi suportul pentru mouse sau capacități de modem, care nu sunt încorporate în calculator. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* adapter, board, printed circuit board. **2.** În programe cum ar fi programul de hipertext HyperCard, reprezentarea pe ecran a unei cartele de index, pe care pot fi stocate informații și salvate pentru o consultare ulterioară. *A se vedea și* hypertext. **3.** Cartelă de carton de 3 inci înălțime și 7 inci lungime, pe care puteau fi introduse 80 de coloane de date sub formă de orificii, realizate cu o mașină de perforat. Orificiile corespundeau unor numere, litere sau alte caractere și puteau fi citite de calculatoarele dotate cu un cititor de cartele perforate. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* punched card (cartelă perforată). *A se vedea și* card reader (definiția 2).

card cage cușcă de cartele – Compartiment în care sunt păstrate plăcile (cartelele) cu circuite imprimate. Cele mai multe calculatoare au o zonă cu pereți metalici de protecție și coliere de fixare, în care sunt montate cartelele. Inițial, termenul a fost preluat de la o cutie externă în care erau păstrate, ca într-un rastel, cartele sau periferice și care semăna cu o cușcă.

cardinal number numeral cardinal – Un număr care exprimă numărul elementelor dintr-o mulțime. De exemplu, „Lista conține 27 de nume". *De comparat cu* ordinal number.

card punch perforator de cartele – *A se vedea* keypunch.



Cartelă. Cartelă perforată (sus) și cartelă cu circuite imprimate (jos).

card reader cititor de cartele – **1.** Dispozitiv de intrare utilizat în special pentru identificare, care citește informațiile codificate magnetic (de obicei pe două piste) pe o cartelă de plastic, cum ar fi o carte de credit sau o legitimație de serviciu. **2.** Aparat mecanic care citește datele de calculator de pe o cartelă perforată. În prezent scoase din uz, cititoarele de cartele permiteau crearea off-line a datelor de calculator și apoi introducerea lor în calculator pentru prelucrare. Această necesitate de a crea datele off-line era consecința resurselor limitate de care dispuneau procesoarele. Citirea teancurilor de cartele perforate reprezenta o utilizare mai bună a timpului de procesor decât așteptarea ca un utilizator uman să introducă direct datele în memorie cu ajutorul unor comutatoare. *Se mai numește și* punched-card reader (cititor de cartele perforate).

caret accent circumflex – Simbolul ^, aflat de obicei în partea de sus a tastei cu cifra 6. În unele limbaje de programare, accentul circumflex este utilizat ca operator exponențial. De exemplu, expresia 3^2 înseamnă 3 la puterea a doua. De asemenea, accentul circumflex mai este folosit pentru a reprezenta tasta Control.

De pildă, ^Z înseamnă „țineți tasta Control apăsată și apăsați tasta Z".

careware careware – Software elaborat de o persoană sau de un mic grup și distribuit gratuit, cu condiția ca utilizatorul să facă o donație în scopuri caritabile dacă decide să folosească programul respectiv după ce îl încearcă. Destinația donației este stabilită de obicei de către autorul programului.

carpal tunnel syndrome sindromul durerii carpiene – Formă de afecțiune produsă de o solicitare repetată a încheieturii mâinii. Reluarea acelorași mișcări iar și iar duce la inflamarea țesutului încheieturii, care apoi apasă pe principalul nerv care duce la mână. Simptomul durerii carpiene se manifestă prin dureri și zvâcniri ale degetelor, iar în cazurile avansate, se poate ajunge la imposibilitatea utilizării mâinii. Cea mai răspândită cauză a acestui sindrom este folosirea tastaturii de calculator fără a asigura încheieturii mâinii suportul corespunzător pe care să se sprijine. *Acronim:* CTS. *A se vedea și* repetitive strain injury, wrist support.

carriage car – Ansamblul care susține tamburul unei mașini de scris sau al unei imprimante de tip mașină de scris. În cazul unei mașini de scris obișnuite, tamburul și carul se mișcă prin dreptul unei poziții fixe din interiorul carcasei mașinii de scris, în care brațele cu litere lovesc hârtia. Tamburul se rotește pentru a avansa hârtia fixată în car. În cazul celor mai multe imprimante cu impact pentru calculatoare, capul de tipărire se mișcă înainte și înapoi de-a lungul tamburului, care se poate roti, dar nu se mișcă orizontal. În astfel de mașini, ansamblul care susține capul de tipărire este numit adesea carul capului de tipărire. *A se vedea și* carriage return, platen.

carriage return caracterul Carriage Return – Caracter de control cu care se cere calculatorului sau imprimantei să revină la începutul rândului curent. Efectul unui caracter Carriage Return (retur de car) seamănă cu revenirea carului unei mașini de scris, dar nu înseamnă neapărat deplasarea până la începutul unui nou rând. De exemplu, dacă se primește doar caracterul retur de car la sfârșitul cuvintelor `Acesta este un rând de text exemplificator`, cursorul sau imprimanta se mută la începutul cuvântului

Acesta. În setul de caractere ASCII, caracterul retur de car are valoarea zecimală 13 (0D în hexazecimal).

carrier purtătoare (1), prestator (2) – **1.** În comunicații, frecvență specificată care poate fi modulată pentru a transporta informație. **2.** Firmă care asigură legăturile telefonice sau alte servicii.

Carrier Detect *A se vedea* CD.

carrier frequency frecvență purtătoare – Semnal din gama radiofrecvențelor, cum ar fi cele folosite de modemuri sau de rețele, utilizat la transmiterea informației. Frecvența purtătoare este un semnal cu o frecvență fixă, modulat (modificat) în frecvență sau în amplitudine pentru a permite transportarea unor informații inteligibile.

carrier system sistem de purtătoare – Metodă de comunicație care utilizează diferite frecvențe purtătoare pentru a transfera informațiile de-a lungul mai multor canale ale unei singure căi. Transmisia semnalului se face prin modularea semnalului pe fiecare frecvență în stația de origine și prin demodularea în stația de recepție.

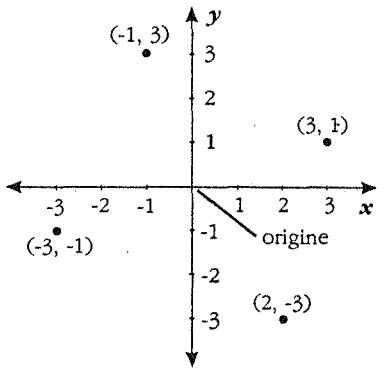
carry transport – În aritmetică, procesul mutării unei cifre spre următoarea poziție mai semnificativă atunci când suma unor numere este mai mare decât cea mai mare cifră din sistemul de numerație utilizat. Calculatoarele, care se bazează pe circuite logice și sunt uneori capabile să adune simultan toate cifrele din două numere (adunare paralelă), execută transportul în mai multe feluri. De exemplu, ele pot efectua transporturi complete, ceea ce înseamnă că un transport se propagă (poate genera alte transporturi, în alte poziții de cifre). Sau pot realiza transporturi parțiale, folosind stocarea temporară a transporturilor rezultate din adunarea paralelă.

carry bit bit de transport – Bit folosit de circuitele sumatoare pentru a indica situațiile în care adunarea produce transport (ca în 9 + 7). *Se mai numește și* carry flag (indicator de transport).

carry flag indicator de transport – *A se vedea* carry bit.

Cartesian coordinates coordonate carteziene – Puncte dintr-un plan (două dimensiuni) sau din spațiu (trei dimensiuni) localizate cu ajutorul poziției față de niște axe ce se intersectează. Au fost numite după matematicianul francez René

Descartes, care a introdus sistemul în secolul șaptesprezece. În plan, punctele sunt specificate prin poziția lor față de două axe, *x* (de obicei orizontală) și *y* (de obicei verticală). În spațiu, celor două axe li se adugă o a treia, axa *z*. A se vedea ilustrația. *A se vedea și x-y-z* coordinate system. *De comparat cu* polar coordinates.



Coordonate carteziene.

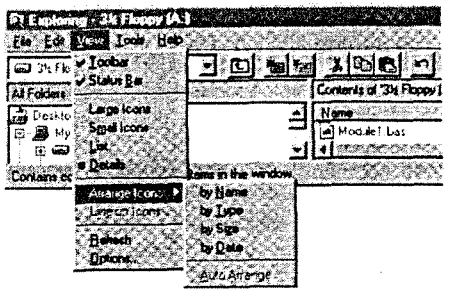
Cartesian product produs cartezian – *A se vedea* product (definiția 1).

cartridge cartuș – Oricare dintre numeroasele tipuri de containere, care, de obicei, are o carcasă din material plastic. *A se vedea și* disk cartridge, ink cartridge, memory cartridge, ribbon cartridge, ROM cartridge, tape cartridge, toner cartridge.

cartridge font font încasetat – Font aflat într-un cartuș plug-in, folosit la extinderea setului de fonturi cu care lucrează o imprimantă cu laser, cu jet de cerneală sau matriceală. Fonturile încasetate se deosebesc atât de fonturile interne, care sunt păstrate într-o memorie ROM din interiorul imprimantei și sunt întotdeauna disponibile, cât și de fonturile descărcabile (soft), care sunt păstrate pe disc și pot fi trimise imprimantei când este nevoie de ele. *De comparat cu* internal font.

cascade cascadă – **1.** Elemente suplimentare afișate un articol de meniu sau de o casetă cu listă, dintre care utilizatorul poate alege pentru a interacționa cu alte elemente de ecran. A se vedea ilustrația. **2.** În cazul articolelor din grupurile de informare, acumularea numărului de

semne de citare (de obicei paranteze unghiulare), adăugate de programele de prezentare a mesajelor de fiecare dată când se răspunde la un articol. După mai multe răspunsuri, materialul original este precedat de mai multe semne de citare. *A se vedea și* article, newsgroup, newsreader.



Cascadă.

cascade connection conexiune în cascadă – *A se vedea* pipe (definiția 1).

cascading menu meniu în cascadă – Sistem de meniuri grafice ierarhizat, în care, atunci când indicatorul este plasat pe o categorie principală, apare un meniu lateral, care prezintă subcategoriile.

Cascading Style Sheet mechanism mecanism Cascading Style Sheet – *A se vedea* cascading style sheets.

cascading style sheets foi de stil în cascadă – Specificație HTML (Hypertext Markup Language) elaborată de World Wide Web Consortium (W3C), care permite autorilor de documente HTML și utilizatorilor să atașeze foi de stil documentelor HTML. Foile de stil conțin informații cu caracter tipografic despre aspectul paginii, cum ar fi fontul textului. De asemenea, această specificație reglementează modul în care sunt combinate foile de stil ale documentului HTML și foile de stil ale utilizatorului. Foile de stil în cascadă au fost propuse pentru standardul HTML 3.2. *Se mai numește și* Cascading Style Sheet mechanism (mecanism Cascading Style Sheet), CSS1. *A se vedea și* HTML, style sheet (definiția 2).

cascading windows ferestre în cascadă – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, serie de ferestre suprapuse, afișate astfel încât să se poată vedea

bara de titlu a fiecăreia. *Se mai numește și* overlaid windows (ferestre suprapuse).

case tipul literelor – În prelucrarea textelor, o indicație privind folosirea literelor mari sau a celor mici. Un program care ține cont de tipul literelor face deosebire între literele mari și cele mici și tratează, de exemplu, cuvântul *cat* ca un cuvânt deosebit de *Cat* sau *CAT*. Un astfel de program, care în plus separă literele mici de cele mari, va prezenta într-o listă cuvântul *Arkansas* înaintea cuvintelor *aardvark* sau *antimony*, chiar dacă, din punct de vedere alfabetic, ar trebui să apară după cele două cuvinte care încep cu litere mici.

CASE Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **s**oftware **e**ngineering (proiectare de software asistată de calculator). Termen folosit pentru a desemna utilizarea calculatoarelor în toate etapele elaborării unui program de calculator, de la planificare și modelare până la codificare și documentare. CASE reprezintă un mediu de lucru format din programe și alte instrumente de dezvoltare, care ajută managerii, analiștii de sistem, programatorii etc. să automatizeze proiectarea și implementarea programelor și procedurilor destinate sistemelor de calcul utilizate în scopuri comerciale, inginerești sau științifice.

case-sensitive search căutare care ține cont de tipul literelor – Căutare într-o bază de date în care cuvintele cheie trebuie să fie scrise exact la fel cum sunt scrise cele din baza de date. Dacă va fi folosită cheia „nord și sud", căutarea care ține cont de tipul literelor nu va recunoaște înregistrarea „Nord și Sud".

case sensitivity diferențierea după tipul literelor – Pentru programe sau limbaje de programare, cazul în care se ține cont de folosirea majusculelor sau a minusculelor. *A se vedea și* case.

case statement instrucțiunea case – În limbajele de programare ca Ada, Pascal sau C, un tip de instrucțiune de control care determină executarea unui anumit set de instrucțiuni (din mai multe) în funcție de valoarea unei chei. Instrucțiunea case este folosită la evaluarea situațiilor care pot conduce la rezultate diferite. „Case" este o îmbunătățire a instrucțiunii condiționale de tip IF-THEN (dacă A este adevărat, se execută B), dar instrucțiunea case funcționează mai mult ca o serie de instrucțiuni IF imbricate (dacă A este adevărat se execută cutare, dacă A

nu este adevărat și B este adevărat, se execută cutare, dacă...). Situațiile sunt evaluate prin compararea unei variabile (care reprezintă un număr sau un șir de caractere) cu o serie de constante atribuite de programator. Fiecare constantă reprezintă o situație diferită, pentru care se execută o anumită acțiune. Când programul constată că variabila și constanta coincid, execută acțiunea atribuită situației respective. *A se vedea și* constant, control statement, variable.

cassette casetă – Ansamblu format dintr-o carcasă de plastic și o rolă de bandă magnetică introdusă în aceasta. Casetele cu bandă magnetică sunt folosite la realizarea copiilor de siguranță pentru cantități mari de date de calculator.

cassette tape bandă încasetată – **1.** Banda dintr-o casetă. **2.** Ansamblu format dintr-o carcasă de plastic și o rolă de bandă introdusă în aceasta.

cast forțare – Conversie specificată de programator, care transformă datele dintr-un tip în altul, cum ar fi conversia unor numere întregi în numere în virgulă mobilă. *Se mai numește și* coercion. *A se vedea și* data type.

CAT 1. Acronim pentru **c**omputer-**a**ided **t**esting (testare asistată de calculator). Procedură utilizată de ingineri pentru a verifica sau a analiza proiectele, în special cele create cu programe CAD. Testarea asistată de calculator mai este folosită și de dezvoltatorii de software la executarea automată a testelor regresive. **2.** Acronim pentru **c**omputer-**a**ssisted **t**eaching (predare asistată de calculator). *A se vedea* CAI. **3.** Acronim pentru **c**omputerized **a**xial **t**omography (tomografie axială computerizată). Procedură medicală în care se folosește un calculator pentru a genera o imagine tridimensională a unei părți a corpului prin realizarea unei serii de radiografii transversale de-a lungul aceleiași axe.

catalog catalog – **1.** În cazul unui calculator, listă care conține informații specifice, cum ar fi numele, lungimea, tipul și locația unor fișiere. **2.** Într-o bază de date, dicționarul de date. *A se vedea și* data dictionary.

catena catenă – Serie de elemente care formează o listă înlănțuită – cu alte cuvinte, o listă în care un element îl indică pe următorul. *A se vedea și* linked list.

cathode catod – **1.** Terminalul sau electrodul încărcat negativ, din care ies electronii. **2.** Electrodul care emite electroni într-un tub cu vid. **3.** Terminalul negativ al bateriei. *De comparat cu* anode.

cathode-ray oscilloscope osciloscop cu tub catodic – *A se vedea* oscilloscope.

cathode-ray tube tub catodic – *A se vedea* CRT.

.ca.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în California, Statele Unite.

CBEMA Acronim pentru **C**omputer and **B**usiness **E**quipment **M**anufacturers **A**ssociation. Organizație a unor firme producătoare de hardware din Statele Unite, implicate în standardizarea prelucrării informațiilor și a echipamentelor asociate.

CBL Acronim pentru **c**omputer-**b**ased **l**earning (învățarea pe baza calculatorului). Acest termen se folosește atât pentru educarea asistată de calculator (CAI), cât și pentru instruirea bazată pe calculator (CBT). *A se vedea și* CAI, CBT.

CBT Acronim pentru **c**omputer-**b**ased **t**raining (instruirea bazată pe calculator). Utilizarea calculatoarelor și a unor programe speciale de îndrumare pentru activitatea de învățământ. CBT utilizează culori, grafică și alte elemente care atrag atenția pentru a trezi interesul cursanților, aplicațiile putând fi atât simple, cât și complexe. Un dezvoltator de software, de exemplu, poate adăuga aplicației sale o serie de lecții CBT pentru a permite noilor utilizatori familiarizarea cu programul; un consultant poate utiliza un program CBT mai lung și mai detaliat ca instrument de predare în cadrul unui seminar.

cc Acronim pentru **c**ourtesy **c**opy (copie de informare). Directivă a programelor e-mail care determină transmiterea unei copii complete a unui mesaj e-mail unei alte persoane. În general, spre deosebire de un mesaj adresat direct, folosirea adresării cc sugerează că destinatarul nu trebuie să întreprindă nici o acțiune, mesajul având doar un scop informativ. În cazul directivei cc, trimiterea unei copii destinatarului respectiv este anunțată prin tipărirea ei în antetul mesajului, astfel încât devine cunoscută tuturor celorlalți destinatari. *Se mai numește și* carbon copy (copie la indigo). *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1), header. *De comparat cu* bcc.

.cc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Cocos.

CCD *A se vedea* charge-coupled device.

CCI *A se vedea* Common Client Interface.

CCITT Acronim pentru **C**omité **C**onsultatif **I**nternational **T**élégraphique et **T**éléphonique. Această organizație (care mai este numită și **I**nternational **T**elegraph and **T**elephone **C**onsultative **C**ommittee) își are sediul în Geneva, Elveția și face parte din ITU (International Telecommunications Union), un organism patronat de Națiunile Unite. Atribuțiile sale au fost preluate de ITU. ITU recomandă utilizarea standardelor de comunicație recunoscute în toată lumea. Protocoalele stabilite de ITU se aplică modemurilor, rețelelor și transmisiunilor de faxuri. *A se vedea și* CCITT Groups 1-4, CCITT V series, CCITT X series.

CCITT Groups 1-4 Grupele CCITT 1-4 – Set de standarde recomandat de organizația Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique (International Telegraph and Telephone Consultative Committee) pentru codificarea și transmisia imaginilor prin mașinile de fax. Grupele 1 și 2 se referă la dispozitivele analogice și, în general, sunt ieșite din uz. Grupele 3 și 4 au în vedere dispozitivele digitale și sunt prezentate pe scurt în cele ce urmează. Grupa 3 este un standard foarte răspândit, care pentru situațiile obișnuite prevede utilizarea unor imagini cu 203 dpi (puncte pe inci) pe orizontală și 98 dpi pe verticală, iar pentru situațiile în care se dorește redarea unor detalii mai fine prevede utilizarea unor imagini cu 203 dpi pe orizontală și 198 dpi pe verticală. Acest standard permite folosirea a două metode de comprimare a datelor. Prima (bazată pe codul Huffman) reduce imaginea la 10-20% din mărimea originală, iar cea de a doua (READ, de la relative element address designate – desemnarea adresei relative a elementului) comprimă imaginile la 6-12% din original. De asemenea, acest standard prevede utilizarea parolelor de protecție și a interogărilor ciclice, astfel încât mașina care recepționează poate solicita transmisia atunci când este cazul. Grupa 4, un standard nou, prevede utilizarea unor imagini cu până la 400 dpi. Comprimarea datelor (3-10% din imaginea originală) se face pe baza unui rând inițial de pixeli (puncte) albi, fiecare rând fiind codificat ca o serie de modificări față de rândul precedent. Acest standard nu prevede

includerea în transmisie a informațiilor de corectare a erorilor și necesită utilizarea unei linii ISDN (Integrated Services Digital Network), nu a unei linii telefonice.

CCITT V series seria CCITT V – Set de recomandări elaborat de Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique (International Telegraph and Telephone Consultative Committee) pentru standardizarea modemurilor și a modului lor de operare, set adoptat de ITU-T și ISO. Seria completă conține recomandările referitoare la semnalizarea, codificarea și caracteristicile circuitelor și ale modemurilor. Cele mai semnificative sunt trecute în revistă în cele ce urmează, împreună cu modemurile pe care le standardizează.

V.21: pentru modemuri de 300 bps, prin linii telefonice, cu transmisii duplex integral. Nu este compatibil cu standardul Bell 103 (utilizat în America de Nord).

V.22: pentru modemuri de 1.200 bps, prin linii telefonice și dedicate, cu transmisii duplex integral. Nu este compatibil cu standardul Bell 212A (utilizat în America de Nord).

V.22bis: pentru modemuri de 2.400 bps, prin linii telefonice și dedicate, cu transmisii duplex integral.

V.23: pentru modemuri sincrone sau asincrone de 600/1.200 bps, pentru linii telefonice și dedicate, cu transmisii semiduplex.

V.26: pentru modemuri de 2.400 bps, prin linii dedicate cu 4 fire, cu transmisii duplex integral.

V.26bis: pentru modemuri de 1.200/2.400 bps, prin linii telefonice, cu transmisii duplex integral.

V.26ter: pentru modemuri de 2.400 bps, prin linii telefonice și linii dedicate cu două fire, cu modulare DPSK, cu regresare la 1.200 bps, cu anularea ecoului pentru a elimina ecoul liniei telefonice, cu transmisii duplex integral.

V.27: pentru modemuri de 4.800 bps, prin linii dedicate, cu egalizator manual, cu transmisii duplex integral.

V.27bis: pentru modemuri de 2.400/4.800 bps, prin linii dedicate, cu egalizator automat, cu transmisii duplex integral.

V.27ter: pentru modemuri de 2.400/4.800 bps, pentru linii telefonice, cu transmisii duplex integral.

V.29: pentru modemuri de 9.600 bps, prin linii dedicate punct la punct, cu transmisii semiduplex sau duplex integral.

V.32: pentru modemuri de 9.600 bps, prin linii telefonice, cu anularea ecoului pentru a elimina ecoul liniei telefonice, cu transmisii duplex integral.

V.32bis: pentru modemuri de 4.800/7.200/9.600/12.000/14.400 bps, prin linii telefonice, cu anularea ecoului, cu transmisii duplex integral.

V.33: pentru modemuri de 12.000/14.400 bps, prin linii dedicate cu patru fire, sincrone, cu modulare QAM, cu multiplexare cu divizarea timpului, cu transmisii duplex integral.

V.34: pentru modemuri de 28.800 bps, cu transmisii duplex integral.

V. 35: pentru modemuri cu bandă de grup, care combină lățimea de bandă a mai multor linii telefonice.

CCITT X series seria CCITT X – Set de recomandări adoptat de International Telecommunication Union Telecommunication Standardization Sector (ITU-T), fosta CCITT, și ISO pentru standardizarea echipamentelor și a protocoalelor utilizate atât în rețelele cu acces public, cât și în cele private. Printre aceste recomandări se numără următoarele:

X.25 conține specificațiile pentru interfața de conectare a unui calculator la o rețea cu comutare de pachete, cum este Internet.

X.200 conține specificațiile setului de protocoale pe șapte straturi cunoscut sub numele de modelul OSI (Open Systems Interconnection), care standardizează conexiunile calculator la calculator.

X.400 conține specificațiile referitoare la formatul nivelului OSI pentru transmiterea mesajelor e-mail prin diferite rețele, inclusiv Ethernet, X.25 și TCP/IP. Sunt necesare porți pentru a translata mesajele e-mail din formatul Internet în formatul X.400 și invers.

X.445 reglementează transmisiile mesajelor X.400 prin liniile telefonice. Se mai numește și Asynchronous Protocol Specification.

X.500 conține specificațiile referitoare la protocoalele pentru sistemele client/server care întreține și acced la directoarele de utilizatori și la resursele în format X.400.

ccNUMA Acronim pentru **C**ache-**C**oherent **N**on-**U**niform **M**emory **A**ccess. Tehnologie care permite conectarea mai multor sisteme cu multiprelucrare simetrică prin intermediul unor componente hardware cu viteză mare de lucru

și bandă largă, astfel încât să funcționeze ca o singură mașină. *A se vedea și* symmetric multiprocessing.

CCP Acronim pentru **C**ertificate in **C**omputer **P**rogramming. Scrisoare de recomandare acordată de Institute for Certification of Computer Professionals celor care trec un examen complex privind regulile și conceptele de programare.

cd Acronim pentru **c**hange **d**irectory (schimbarea directorului). În MS-DOS, UNIX și programele client FTP, această comandă determină înlocuirea directorului curent cu cel specificat de calea care urmează după *cd* în comandă. *A se vedea și* directory, path (definiția 5).

CD 1. Acronim pentru **C**arrier **D**etect, semnal transmis de modem calculatorului la care este atașat pentru a indica faptul că se află în starea on-line. *A se vedea și* DCD. **2.** Acronim pentru **c**ompact **d**isc. *A se vedea* CD-I, CD-ROM, compact disc.

CD burner arzător de compact-discuri – *A se vedea* CD recorder.

CD-E *A se vedea* compact disc-erasable.

cdev Prescurtare pentru **c**ontrol panel **dev**ice (dispozitiv de tip panou de control). Utilitar Macintosh care permite personalizarea configurației de bază a sistemului. În cazul calculatoarelor Macintosh pe care rulează sistemul de operare System 6, cdev este un program utilitar plasat în dosarul de sistem. Programele cdev pentru tastatură și mouse sunt preinstalate. Alte programe cdev sunt livrate împreună cu pachetele de software și diversele utilitare. În System 7, programele cdev sunt numite panouri de control. *A se vedea și* control panel, system folder. *De comparat cu* INIT.

CDFS 1. Acronim pentru **C**D-ROM **F**ile **S**ystem, un sistem de fișiere în modul protejat, pe 32 de biți, care controlează accesul la conținutul discurilor din unitățile de CD-ROM în Windows 95. *A se vedea și* protected mode. **2.** Indicație folosită în sistemul de operare UNIX pentru a arăta că un sistem de fișiere se găsește pe un suport amovibil ce poate fi doar citit (adică un CD-ROM). De obicei, aceasta implică faptul că discul este compatibil cu standardul ISO 9660. De asemenea, CDFS apare în comenzile care montează diferite suporturi (unități de hard-disc, unități de bandă, unități din rețea sau

unități de CD-ROM) în vederea utilizării. *A se vedea și* CD-ROM, ISO 9660.

CD-I Acronim pentru **c**ompact **d**isc-**i**nteractive (compact-disc interactiv). Standard pentru produsele hardware și software care țin de o tehnologie de disc optic ce permite combinarea secvențelor audio, video și a textelor pe compact-discuri de mare capacitate. Standardul CD-I conține specificații referitoare la afișarea imaginilor, rezoluția acestora, animație, efecte speciale și sunete. De asemenea, standardul prezintă metodele de codificare, de comprimare, de decomprimare și de afișare a informațiilor stocate. *A se vedea și* CD-ROM.

CDMA *A se vedea* Code Division Multiple Access.

CDP Acronim pentru **C**ertificate in **D**ata **P**rocessing. Certificat acordat de Institute for Certification of Computer Professionals celor care trec un examen privind calculatoarele și domeniile asociate, cum ar fi programarea, software-ul și analiza sistemelor.

CDPD *A se vedea* Cellular Digital Packet Data.

CD Plus Format de codificare pentru compact-discuri care permite mixarea înregistrărilor audio și a datelor de calculator pe același suport, fiind eliminat riscul defectării echipamentelor audio ca urmare a redării din greșeală a datelor de calculator în locul muzicii.

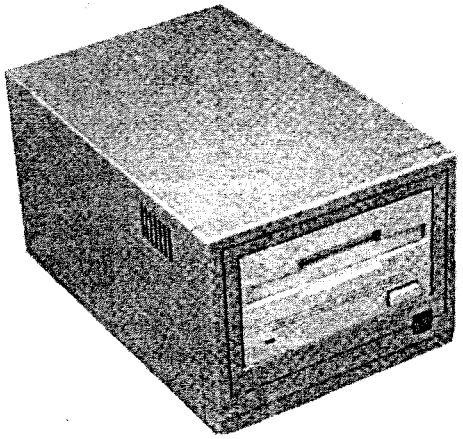
CD-R Acronim pentru **c**ompact **d**isc-**r**ecordable (compact-disc înregistrabil). Tip de CD-ROM pe care se poate scrie cu ajutorul unui înregistrator de compact-discuri și care poate fi citit într-o unitate normală de CD-ROM. *A se vedea și* CD recorder, CD-ROM.

CD-R/E *A se vedea* compact disc-recordable and erasable.

CD recorder înregistrator de compact-discuri – Dispozitiv utilizat la scrierea pe discurile CD-ROM. Cum acest dispozitiv permite scrierea unui disc doar o singură dată, el este folosit în special la crearea arhivelor sau a matrițelor utilizate la crearea copiilor destinate distribuirii. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* CD-R machine (mașină CD-R), CD-ROM burner (arzător de discuri CD-ROM). *A se vedea și* CD-ROM.

CD-R machine mașină CD-R – *A se vedea* CD recorder.

CD-ROM **1.** Acronim pentru **c**ompact **d**isc **r**ead-**o**nly **m**emory (memorie numai pentru citire pe compact-disc). Metodă de stocare de



Înregistrator de compact-discuri.

mare capacitate (aproximativ 650 de megaocteți), în care datele sunt citite cu un sistem bazat pe o rază laser, nu prin mijloace magnetice. Cu toate că unitățile de CD-ROM sunt numai pentru citire, ele sunt asemănătoare cu unitățile CD-R (o scriere, mai multe citiri), dispozitivele optice WORM și unitățile optice de scriere/citire. *A se vedea și* CD-I, CD-R, WORM. **2.** Un compact-disc individual destinat utilizării într-un sistem de calcul și capabil să stocheze până la 650 de megaocteți de date. *A se vedea și* compact disc, disc.

CD-ROM burner arzător de CD-ROM – *A se vedea* CD recorder.

CD-ROM drive unitate de CD-ROM – Dispozitiv de stocare pe disc care utilizează tehnologia compact-discului. *A se vedea și* CD-ROM, compact disc.

CD-ROM Extended Architecture *A se vedea* CD-ROM/XA.

CD-ROM File System *A se vedea* CDFS (definiția 1).

CD-ROM jukebox tonomat CD-ROM – Dispozitiv în care pot fi introduse până la 200 de discuri CD-ROM și care poate fi conectat la o unitate de CD-ROM dintr-un calculator sau o stație de lucru. Utilizatorul poate solicita datele de pe oricare disc din tonomat, iar dispozitivul găsește discul și citește datele respective. Un tonomat poate citi doar un singur disc CD-ROM la un moment dat, dar pot fi conectate mai multe tonomate la unități separate de CD-ROM legate în cascadă, astfel încât să fie folosite mai

multe discuri CD-ROM simultan. *A se vedea și* CD-ROM, CD-ROM drive, daisy chain.

CD-ROM/XA Prescurtare de la **CD-ROM** Extended Architecture. Format de CD-ROM extins, elaborat de Philips, Sony și Microsoft. CD-ROM/XA respectă standardul ISO 9660 (High Sierra), la care au fost adăugate specificații suplimentare privind codificarea ADPCM (adaptive differential pulse code modulation) a sunetelor, imaginilor și datelor intercalate. *A se vedea și* adaptive differential pulse code modulation, CD-ROM, High Sierra specification.

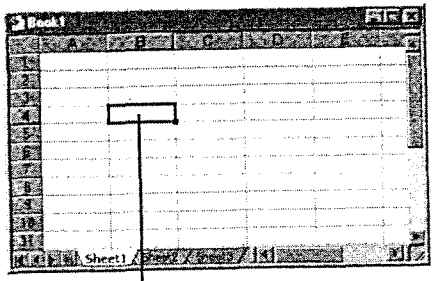
CD-RW *A se vedea* compact disc-rewritable.

CDS *A se vedea* Circuit Data Services.

CDV 1. Acronim pentru **c**ompressed **d**igital **v**ideo (video digital comprimat). Comprimarea secvențelor video pentru transmiterea la viteze mari. **2.** Acronim pentru **c**ompact **d**isc **v**ideo. Un video disc de 5 inci. *A se vedea și* videodisc.

CD Video *A se vedea* CDV (definiția 2).

cell celulă – **1.** Intersecția unei linii și a unei coloane într-o foaie de calcul tabelar. Cum într-o foaie de calcul tabelar nu există linii și coloane identice, o celulă poate fi identificată în mod unic – de exemplu, celula B17, la intersecția coloanei B cu linia 17. Fiecare celulă apare ca un spațiu dreptunghiular în care poate fi introdus text, o valoare sau o formulă. A se vedea ilustrația. **2.** Unitate adresabilă (printr-un nume sau un număr) de stocare a informațiilor. De exemplu, o celulă binară este o unitate de stocare în care poate fi păstrat un bit de de informație – cu alte cuvinte, poate avea valoarea 0 sau 1.



Celulă.

cell animation sau **cel animation** animație „cell" – Proces realizat de un software care

emulează animația clasică de tip celulă, în care se utilizează folii de celuloid transparent („cell" sau „cel") pe care sunt desenate elementele active ale unui cadru, ce se suprapun peste un fundal static. Animația „cell" la calculator este eficientă deoarece imaginile pot fi reproduse și manipulate rapid. A se vedea ilustrația.

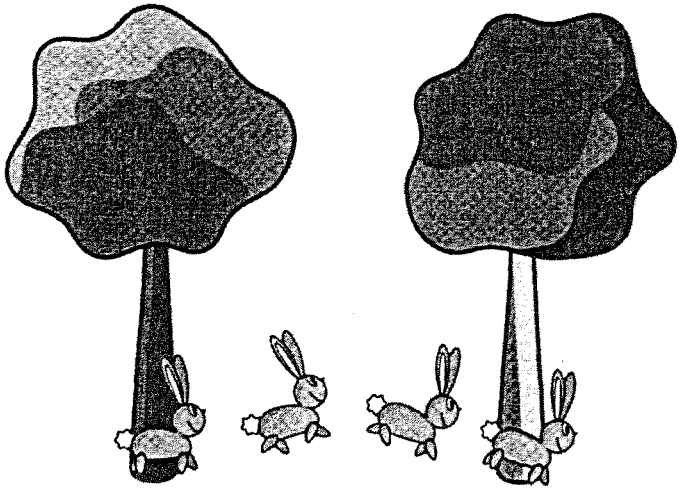
cellular automata automat celular – În teoria calculatoarelor, modele teoretice realizate din calculatoare paralele. Aceste modele permit studiul calculatoarelor paralele fără a mai fi necesară materializarea lor. Automatul celular este compus dintr-o rețea cu mai multe celule, fiecare reprezentând un procesor al calculatorului paralel. Celulele trebuie să fie identice și trebuie să dispună de o cantitate finită de memorie. Fiecare celulă scoate la ieșire o valoare calculată pe baza intrărilor furnizate de celulele învecinate și toate celulele calculează valorile de ieșire simultan.

Cellular Digital Packet Data Standard pentru comunicația fără fire, care prevede efectuarea transmisiilor pachetelor de date prin canale realizate cu telefoane celulare, pe două căi, la viteze de 19,2 Kbps. *Acronim:* CDPD. *A se vedea și* packet, wireless.

censorship cenzură – Acțiunea prin care cineva împiedică răspândirea printr-un sistem de comunicație asupra căruia are o anumită autoritate a unor materiale considerate necorespunzătoare. Internet, în ansamblu, nu este cenzurat, dar anumite porțiuni din el sunt controlate într-o măsură mai mare sau mai mică. De exemplu, serverele de informații sunt configurate adesea astfel încât să nu accepte anumite grupuri de informare de tip alt., cum ar fi alt.sex.* sau alt.music.white-power, care nu sunt moderate și riscă să dea naștere controverselor. Grupurile de informare sau listele poștale moderate pot fi considerate „cenzurate", deoarece moderatorul șterge de obicei mesajele cu conținut controversat sau obscen sau cele care nu au legătură cu subiectul care preocupă grupul respectiv. Proprietarii serviciilor on-line se implică adesea în selectarea materialelor care ajung pe ecranele utilizatorilor. În anumite țări, cenzurarea siturilor Web cu caracter politic sau cultural este o problemă ce ține de politica națională.

censorware censorware – Software care impune restricții în privința anumitor fișiere, grupuri de informare sau situri din Internet la care cere acces utilizatorul.

center a centra – A alinia caracterele față de un punct plasat în mijlocul unui rând, al unei pagini sau al altei zone specificate. Rezultatul



Animație cu celule.

este plasarea textului la o distanță egală față de marginile paginii sau laturile chenarului. *A se vedea și* align (definiția 1).

centi- centi – **1.** O sută. **2.** Prefix pentru sutime, cum ar fi *centimetru* – o sutime de metru.

centralized processing prelucrare centralizată – Plasarea facilităților de prelucrare ale calculatorului într-un singur loc (central). *De comparat cu* decentralized processing, distributed processing.

central office oficiu central – În comunicații, centrul de comutare unde se realizează conexiunile între liniile de comunicație ale clienților.

central processing unit unitate centrală de prelucrare – Unitatea de control și de calcul a calculatorului. Unitatea centrală de prelucrare este dispozitivul care interpretează și execută instrucțiunile. Calculatoarele mainframe și minicalculatoarele mai vechi conțineau plăci pline cu circuite integrate care implementau unitatea centrală de prelucrare. Unitățile centrale de prelucrare realizate cu un singur cip, numite *microprocesoare*, au făcut posibilă apariția calculatoarelor personale și a stațiilor de lucru. Printre unitățile centrale de prelucrare de acest tip se numără cipurile Motorola 68000, 68020 și 68030, precum și cipurile Intel 8080, 8086, 80286, 80386 și i486. Unitatea centrală de prelucrare – sau microprocesorul, în cazul microcalculatoarelor – are capacitatea de a încărca, decodifica și executa instrucțiunile și de a transfera informațiile de la sau către alte resurse prin intermediul magistralei, calea pe care circulă datele în calculator. Prin definiție, unitatea centrală de prelucrare este cipul care îndeplinește rolul de „creier" al calculatorului. Totuși, uneori, termenul este folosit pentru a se face referire atât la procesor, cât și la memoria calculatorului sau, într-un sens și mai larg, la unitatea centrală a calculatorului (cea la care se atașează perifericele). *Acronim:* CPU. *A se vedea și* microprocessor.

Centronics parallel interface interfață paralelă Centronics – Standard de facto privind căile paralele folosite la transferul datelor între calculatoare și periferice, elaborat de firma producătoare de imprimante Centronics, Inc. Interfața paralelă Centronics conține opt linii de date paralele, plus linii pentru semnalele de stare și control. *A se vedea și* parallel interface.

CERN Acronim pentru **C**onseil **E**uropéen pour la **R**echerche **N**ucléaire (Consiliul European pentru Cercetări Nucleare). CERN, un centru de cercetări situat în Geneva, Elveția, este locul în care Tim Berners-Lee a elaborat în 1989 sistemul World Wide Web, ca o metodă de a facilita comunicațiile între membrii comunității științifice. *A se vedea și* NCSA (definiția 1).

CERN server server CERN – Unul dintre primele servere HTTP (Hypertext Transfer Protocol), conceput la CERN de către Tim Berners-Lee. Serverul CERN este utilizat în continuare pe larg și accesul la el este gratuit. *A se vedea și* CERN, HTTP Server (definiția 1).

CERT Acronim pentru **C**omputer **E**mergency **R**esponse **T**eam. Organizație care asigură nonstop utilizatorilor din Internet consultații privind securitatea și sugestii privind rezolvarea situațiilor create de infectarea cu un virus nou sau alte probleme legate de securitatea calculatoarelor.

certification cetificare – **1.** Acordarea unui document care atestă pregătirea profesională într-un anumit domeniu a unui specialist în calculatoare. Unele firme producătoare de software sau hardware, cum ar fi Microsoft sau Novell, oferă certificate privind utilizarea produselor proprii, iar alte organizații, cum ar fi ICCP (Institute for Certification of Computer Professionals) sau CompTIA (Computing Technology Industry Association), acordă certificate cu caracter mai general. **2.** Acordarea unui document care atestă că un produs software sau hardware respectă anumite specificații, cum ar fi capacitatea de a lucra cu un anumit produs software sau hardware. **3.** Emiterea unei note prin care se anunță că un utilizator sau un sit este sigur din punct de vedere al securității. Siturile Web folosesc adesea certificarea.

.cf În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Centrafricană.

.cg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Congo.

CGA Acronim pentru **C**olor/**G**raphics **A**dapter. Adaptor video introdus în fabricație de IBM în 1981. Adaptorul CGA are posibilitatea de a lucra în mai multe moduri de text sau de grafică, cum ar fi modurile de text cu 40 sau 80 de coloane, 25 de linii și 16 culori, modul de

grafică cu 640 de pixeli pe orizontală, 200 de pixeli pe verticală și 2 culori sau modul de grafică cu 320 de pixeli pe orizontală, 200 de pixeli pe verticală și 4 culori. *A se vedea și* graphics adapter, video adapter.

CGI 1. Acronim pentru **C**ommon **G**ateway **I**nterface. Specificația care definește modul de comunicație între serverele de informații (cum ar fi serverele HTTP) și resursele calculatorului gazdă al serverului, cum ar fi bazele de date și alte programe. De exemplu, când un utilizator introduce date într-un formular prin intermediul unui browser Web, serverul HTTP execută un program (numit adesea script CGI) și îi transferă informațiile prin CGI. Programul returnează apoi informațiile serverului prin CGI. Folosirea interfeței CGI poate face pagina Web mult mai dinamică și poate spori gradul de interactivitate oferit utilizatorului. *A se vedea și* CGI script, HTTP server (definiția 1). **2.** *A se vedea* Computer Graphics Interface.

cgi-bin Prescurtare pentru **C**ommon **G**ateway **I**nterface-**bin**aries. Director de fișiere care conține aplicațiile externe ce urmează să fie executate de serverele HTTP prin CGI. *A se vedea și* CGI (definiția 1).

CGI script script CGI – Prescurtare de la **C**ommon **G**ateway **I**nterface **script**. Aplicație externă ce este executată de un server HTTP ca urmare a cererii unui client, cum ar fi un browser Web. În general, scriptul CGI este invocat atunci când utilizatorul execută clic pe un anumit element al paginii Web, cum ar fi o legătură sau o imagine. Comunicațiile între scriptul CGI și server se realizează prin intermediul interfeței CGI. Pentru a scrie scripturi CGI, pot fi folosite diverse limbaje de programare, cum ar fi C, C++ sau Visual Basic. Dar cel mai utilizat limbaj de programare pentru scripturile CGI este Perl, deoarece este simplu și robust și este foarte răspândit pe platformele UNIX, pe care se găsesc majoritatea siturilor Web. Scripturile CGI nu trebuie să fie neapărat scripturi; ele pot fi programe de tip batch sau programe compilate. Scripturile CGI sunt folosite pentru a asigura interactivitatea paginilor Web, oferind caracteristici cum ar fi formularele ce pot fi completate de utilizatori, hărțile-imagine ce conțin legături la alte resurse sau pagini Web și legăturile pe care utilizatorii pot executa clic pentru a

trimite mesaje e-mail la o adresă specificată. Controalele ActiveX și miniaplicațiile Java pot oferi și ele multe dintre facilitățile scripturilor CGI, dar prin intermediul altor mijloace. *A se vedea și* CGI (definiția 1), cgi-bin, image map, Perl. *De comparat cu* ActiveX controls, Java applet.

CGM *A se vedea* Computer Graphics Metafile.

.ch În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Elveția.

chad Bucățele de hârtie provenite de la perforarea unei cartele, a unei benzi de hârtie sau de la hârtia cu format continuu pentru imprimantă.

chaining înlănțuire – În cazul calculatoarelor, legarea a două sau mai multe entități astfel încât să funcționeze dependent una de alta. În programare, se spune că două sau mai multe programe sunt înlănțuite dacă primul program determină începerea execuției celui de-al doilea. În plus, se spune că instrucțiunile dintr-un program sunt înlănțuite dacă fiecare instrucțiune, cu excepția primeia, depinde de cea anterioară, care are rol de intrare. În cazul fișierelor batch, se spune că două sau mai multe fișiere sunt înlănțuite dacă terminarea primului fișier determină începerea execuției celui de al doilea. În cazul stocării datelor, termenul *înlănțuit* se referă la două sau mai multe unități de stocare legate între ele. De exemplu, un fișier de pe un disc poate fi stocat în mai multe sectoare, la sfârșitul fiecăruia fiind introdus un indicator spre următorul sector care conține porțiuni din fișierul respectiv. Se spune că aceste sectoare sunt înlănțuite sau, mai exact, că formează un lanț de clustere.

chain printer imprimantă cu lanț – *A se vedea* line printer.

chalkware chalkware – *A se vedea* vaporware.

Challange Handshake Authentication Protocol Schemă de autentificare utilizată de serverele PPP pentru a valida identitatea inițiatorului unei conexiuni în timpul stabilirii acesteia sau ulterior. *Acronim:* CHAP. *A se vedea și* authentication, PPP.

change file fișier de modificări – Fișier în care sunt înregistrate modificările tranzacționale dintr-o bază de date, folosit la actualizarea fișierului principal și la activitatea de auditare. *Se mai numește și* transaction log (jurnal de tranzacții). *A se vedea și* addition record.

channel canal – **1.** Traseu sau legătură prin care circulă informațiile între două dispozitive. Un canal poate fi intern sau extern microcalculatorului. *A se vedea și* bus. **2.** În comunicații, mediul prin care se transferă informațiile. În funcție de tip, canalul de comunicație poate transporta informațiile (date, sunet și/sau secvențe video) sub formă digitală sau analogică. Canalul de comunicație poate fi o legătură fizică (cum ar fi cablul care conectează două stații într-o rețea) sau poate consta din transmisii electromagnetice care folosesc una sau mai multe frecvențe din cadrul unei lățimi de bandă în spectrul electromagnetic, cum ar fi transmisiile de radio, de televiziune sau comunicațiile optice, prin microunde sau vocale. *Se mai numește și* circuit (circuit), line (linie). *A se vedea și* analog, band, bandwidth, digital (definiția 2), electromagnetic spectrum, frequency.

channel access acces la canal – **1.** Metodă utilizată pentru obținerea accesului la un canal de comunicație care leagă două sau mai multe calculatoare dintr-o rețea. Printre cele mai răspândite metode de acces se numără concurența, interogarea ciclică și rețeaua de tip inel cu token. **2.** În tehnologia comunicațiilor fără fir, metodă de acces, cum ar fi CDMA (Code Division Multiple Access). *A se vedea și* Code Division Multiple Access.

channel adapter adaptor de canal – Dispozitiv care permite comunicarea între două echipamente care folosesc tipuri diferite de canale de comunicație.

channel capacity capacitatea canalului – Viteza cu care un canal de comunicație poate transfera informațiile, viteză măsurată în biți pe secundă (bps) sau rata baud.

channel hop a hopăi prin canale – A comuta rapid de la un canal IRC la altul. *A se vedea și* IRC.

channel op Prescurtare de la **channel op**erator (operator de canal). Utilizatorul unui canal IRC care are privilegiul de a da afară participanții nedoriți. *A se vedea și* IRC.

CHAP *A se vedea* Challenge Handshake Authentication Protocol.

character caracter – Literă, număr, semn de punctuație sau alt simbol sau cod de control reprezentat în interiorul calculatorului printr-o unitate de informație (un octet). Nu este obligatoriu ca un caracter să fie vizibil pe ecran sau pe

hârtie. De exemplu, un spațiu este un caracter, la fel ca oricare altă literă sau cifră. Cum calculatoarele trebuie să gestioneze nu numai așa-numitele caractere tipăribile, dar și aspectul (formatarea) și transferul informațiilor stocate electronic, un caracter mai poate indica și returul de car sau marcajul de sfârșit al unui paragraf dintr-un document. De asemenea, poate fi un semnal sonor, începutul unei noi pagini sau marcajul de sfârșit al unui fișier. *A se vedea și* ASCII, control character, EBCDIC.

character cell celulă de caracter – Bloc dreptunghiular de pixeli care reprezintă spațiul rezervat pentru desenarea unui caracter pe ecran. Display-urile calculatoarelor utilizează diferite numere de pixeli pentru celulele de caracter. Nu întotdeauna celulele de caracter au același număr de pixeli pentru fiecare caracter dintr-un font. În cazul fonturilor spațiate proporțional, așa cum sunt cele folosite de obicei de calculatoarele Apple Macintosh, înălțimea celulei este aceeași pentru toate caracterele, dar lățimea variază.

character code cod de caracter – Cod specific, ce reprezintă un anumit caracter dintr-un set, cum ar fi setul de caractere ASCII. Codul de caracter al unei anumite taste poate depinde și de apăsarea simultană a altei taste, cum ar fi Shift. De exemplu, dacă se apasă doar tasta A se generează codul de caracter corespunzător literei *a*. Dacă se apasă și tasta Shift o dată cu tasta A, se generează codul de caracter corespunzător literei *A*. *De comparat cu* key code.

character definition tabel tabelul cu definiția caracterelor – Tabel cu modele pe care calculatorul îl păstrează în memorie și îl consultă atunci când are nevoie de aranjamentul de puncte folosit la crearea și afișarea caracterelor bit-map pe ecran. *A se vedea și* bitmapped font.

character density densitatea de caractere – În cazul tipăririi sau al afișării pe ecran, măsură a numărului de caractere pe unitatea de suprafață sau de distanță liniară. *A se vedea și* pitch (definiția 1).

character device dispozitiv de caractere – **1.** Dispozitiv, cum ar fi tastatura sau imprimanta, folosit de calculator pentru a primi sau trimite informațiile sub forma unui flux de caractere, câte un caracter la un moment dat. Caracterele pot fi transferate bit cu bit (transmisie serială)

sau byte cu byte (transmisie paralelă), dar nu sunt mutate pe blocuri (grupuri de octeți). *De comparat cu* block device. **2.** Atunci când se face referire la afișarea video, dispozitiv care poate lucra cu text, dar nu și cu grafică. *A se vedea și* text mode.

character generator generator de caractere – Program sau dispozitiv hardware care translatează codurile de caracter, cum ar fi codurile ASCII, în modelele de pixeli care urmează să fie afișate pe ecran. Asemenea dispozitive oferă un număr limitat de fonturi și de stiluri de font, spre deosebire de mașinile care conțin suport pentru fonturile bitmap. *De comparat cu* bitmapped font.

character image imagine de caracter – Set de biți aranjați astfel încât să formeze un caracter. Fiecare imagine de caracter este realizată în cadrul unei rețele dreptunghiulare, numită și *dreptunghiul caracterului*, care stabilește înălțimea și lățimea caracterului. *A se vedea și* bitmapped font.

characteristic caracteristică – În matematică, exponentul unui număr în virgulă mobilă (partea care urmează după *E* și care indică poziția virgulei zecimale) sau partea întreagă a unui logaritm. *A se vedea și* floating-point notation, logarithm.

character map hartă de caractere – În grafica pe calculator bazată pe text, bloc de adrese de memorie care corespunde spațiilor ocupate de caractere pe ecran. Memoria alocată fiecărui spațiu de caracter păstrează descrierea caracterului afișat în spațiul respectiv. *A se vedea și* alphageometric.

character mode modul de caractere – *A se vedea* text mode.

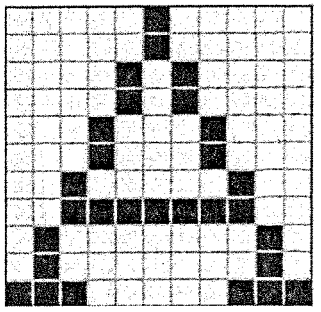
character-oriented protocol protocol orientat spre caractere – *A se vedea* byte-oriented protocol.

character printer imprimantă pe caractere – **1.** Imprimantă care tipărește caracter cu caracter, așa cum este imprimanta matriceală obișnuită sau imprimanta cu rozetă. *De comparat cu* line printer, page printer. **2.** Imprimantă care nu poate tipări grafică, așa cum este imprimanta cu rozetă, sau chiar anumite imprimante matriceale sau cu laser care nu pot lucra în modul de grafică. O astfel de imprimantă nu face decât să primească coduri de caracter de la un

sistem de control și să tipărească apoi caracterele corespunzătoare. *De comparat cu* graphics printer.

character recognition recunoașterea caracterelor – Procesul care constă în aplicarea unor metode de comparare a contururilor de caractere cu niște modele cunoscute în vederea identificării caracterelor alfanumerice sau a semnelor de punctuație pe care le reprezintă. Datorită faptului că se folosesc diferite tipuri de caractere și stiluri (cum ar fi caractere aldine sau cursive), aceluiași caracter îi pot corespunde mai multe forme, apărând astfel riscul unor erori de interpretare. Unele sisteme lucrează doar cu anumite tipuri de caractere și dimensiuni, fără să accepte modificări ale aspectului caracterului (tratamentul textului). Astfel de sisteme oferă o recunoaștere precisă, dar nu pot folosi decât un text tipărit special pentru ele. Alte sisteme utilizează metode complexe de comparare a contururilor, care le permit să recunoască tipuri de caractere și dimensiuni noi cu un grad de precizie mulțumitor. *A se vedea și* magnetic-ink character recognition, optical character recognition, pattern recognition (definiția 1).

character rectangle dreptunghi de caracter – Spațiul ocupat de reprezentarea grafică (harta de biți) a unui caracter. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* bit map.



Dreptunghiul caracterului.

character set set de caractere – Grup de caractere alfabetice, numerice și altele care sunt legate între ele printr-o anumită relație. De exemplu, setul de caractere ASCII standard include literele, cifrele, simbolurile și codurile

de control care alcătuiesc schema de codificare ASCII.

character per inci caractere pe inci – Măsură a numărului de caractere având o anumită dimensiune și aparținând unui anumit font care încap într-un rând cu lungimea de un inci. Numărul este afectat de două atribute: dimensiunea în puncte și lățimea literelor din fontul utilizat. În cazul fonturilor monospațiale, caracterele au o lățime constantă, dar în cazul fonturilor proporționale, lățimea caracterelor variază. Ca urmare, măsura numărului de caractere pe inci trebuie să fie calculată ca o valoare medie. *Acronim:* cpi. *A se vedea și* monospace font, pitch (definiția 1), proportional font.

characters per second caractere pe secundă – **1.** Măsura vitezei cu care tipărește o imprimantă fără laser, cum ar fi imprimantele matriceale sau cele cu jet de cerneală. **2.** Măsura vitezei cu care un dispozitiv, cum ar fi o unitate de disc, poate transfera datele. În cazul comunicațiilor seriale, numărul de caractere transmise într-o secundă de un modem se poate calcula cu aproximație împărțind la 10 viteza exprimată în biți pe secundă. *Acronim:* CPS.

character string șir de caractere – Set de caractere tratat ca o singură unitate și interpretat de calculator ca un text, nu ca numere. Un șir de caractere poate conține orice secvență de elemente dintr-un anumit set de caractere, cum ar fi litere, cifre, caractere de control și caractere ASCII extinse. *Se mai numește și* string (șir). *A se vedea și* ASCII, control character, extended ASCII.

character style stil de caracter – Orice atribut, cum ar fi aldin, cursiv, subliniat sau majuscule reduse, aplicat unui caracter. În funcție de sistemul de operare sau de programul folosit, prin stilul de caracter se poate înțelege sau nu și alegerea fontului, acțiune care reprezintă selectarea unui model de caractere având o anumită mărime. *A se vedea și* font family.

character user interface interfață cu utilizatorul bazată pe caractere – Interfață cu utilizatorul care nu permite decât afișarea textului. *Acronim:* CUI. *A se vedea și* user interface. *De comparat cu* graphical user interface.

charge sarcină – Mărime ce caracterizează proprietatea unei particule subatomice de a crea un câmp. În electronică, o sarcină constă din-

tr-un exces de electroni (sarcină negativă) sau dintr-un deficit de electroni (sarcină pozitivă). Unitatea de măsură a sarcinii electrice este *coulombul*, care corespunde unui număr de $6{,}28 \times 10^{18}$ electroni.

charge-coupled device dispozitiv cu cuplaj de sarcină – Dispozitiv la care sunt conectate componente semiconductoare astfel încât sarcina electrică de la ieșirea uneia constituie intrarea următoarei. Un exemplu de dispozitiv cu cuplaj de sarcină este elementul de detectare a intensității luminii din videocamere. *Acronim:* CCD.

chart diagramă – Mijloc de a reprezenta datele sau relația dintre diferite seturi de date într-o formă grafică, nu numerică.

chassis șasiu – Cadru de metal folosit la montarea diferitelor componente, cum ar fi plăcile cu circuite imprimate, ventilatoarele sau sursele de alimentare.

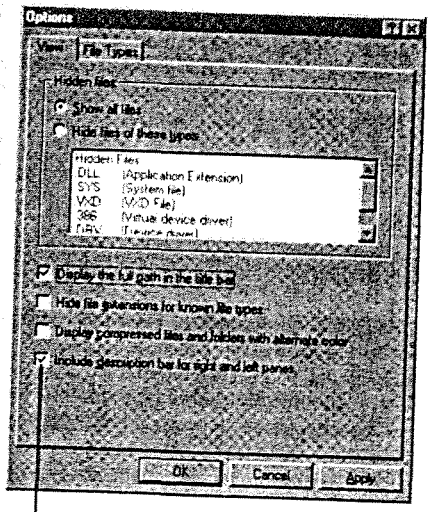
chat[1] conversație (1), chat (2) – **1.** Discuția în timp real realizată prin intermediul calculatorului. Când unul dintre participanți scrie un rând și apasă tasta Enter, cuvintele sale apar pe ecranul celorlalți participanți, care pot răspunde în același fel. Cele mai multe servicii on-line asigură conversația. În Internet, conversațiile se poartă de obicei prin intermediul sistemului IRC. *A se vedea și* IRC. **2.** Program utilitar folosit în Internet pentru a realiza o conversație. A fost înlocuit în cea mai mare parte de IRC.

chat[2] a conversa – A discuta în timp real cu alți utilizatori prin intermediul calculatorului. *A se vedea și* IRC.

Cheapernet *A se vedea* 10Base2.

check bit bit de control – Unul dintre biții care sunt adăugați datelor unui mesaj la sursă și sunt verificați la destinație pentru a se stabili dacă nu a apărut vreo eroare în timpul transmisiei. Cel mai simplu exemplu este bitul de paritate. *A se vedea și* data integrity, parity bit.

check box casetă de validare – Element de control interactiv utilizat adesea în interfețele grafice cu utilizatorul. Casetele de validare permit activarea sau dezactivarea uneia sau mai multor caracteristici sau opțiuni dintr-un set. Când este selectată o opțiune, în casetă apare un x sau un marcaj de validare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* control (definiția 2). *De comparat cu* radio button.



Casetă de validare

Casetă de validare.

check digit cifră de control – Cifră care se adaugă unui număr de cont sau altei valori de identificare și care se recalculează atunci când este utilizat numărul. Acest proces are rolul de a stabili apariția unei erori în timpul introducerii numărului. *A se vedea și* checksum.

checkpoint punct de control – **1.** Punct în care evoluția unui program este suspendată temporar în vederea stabilirii stării acestuia. **2.** Fișier care conține informații referitoare la starea unui sistem la un moment dat.

checksum sumă de control – Valoare calculată cu care se verifică apariția erorilor în timpul unei transmisii sau al scrierii pe disc. Suma de control se calculează pentru o anumită tranșă de date prin aplicarea unei serii de operații aritmetice sau logice unei secvențe de octeți. După transmiterea datelor sau stocarea lor, se calculează din nou suma de control folosind aceeași metodă, dar asupra datelor transmise sau stocate. Dacă cele două sume de control nu sunt identice, înseamnă că a apărut o eroare și datele trebuie transmise sau stocate din nou. Sumele de control nu pot detecta toate erorile și nici nu pot fi folosite la corectarea datelor eronate. *A se vedea și* error-correction coding.

chiclet keyboard tastatură Chiclet – Tastatură de microcalculator utilizată de prima versiune de calculator casnic IBM PCjr. Tastele Chiclet sunt mici și pătrate, fiind asemănătoare cu pastilele de gumă de mestecat. Ele acționează ca niște butoane fără reținere, fără să ofere utilizatorului senzația de rezistență și reacția tactilă a tastelor obișnuite. De asemenea, sunt mult mai mici și distanța dintre ele este mare, ceea ce face dificilă utilizarea unei astfel de tastaturi.

child copil – **1.** Proces inițiat de alt proces (părinte). Această acțiune de inițiere este denumită și *bifurcare (fork)*. Procesul părinte adesea devine inactiv (este suspendat) până la terminarea procesului copil. **2.** Într-o structură arborescentă, relația unui nod cu cel aflat imediat în fața sa. *A se vedea și* generation (definiția 2), tree structure.

child directory director copil – *A se vedea* subdirectory.

child menu meniu copil – *A se vedea* submenu.

child process proces copil – *A se vedea* child (definiția 1).

chimes of doom dangătul condamnatului – În cazul calculatoarelor Macintosh, un sunet de clopote care se aude în cazul unei erori grave de sistem.

chip cip – *A se vedea* integrated circuit.

chip set set de cipuri – Ansamblu de cipuri destinat să funcționeze ca o unitate la executarea unei acțiuni. Termenul este folosit în special cu referire la setul circuitelor integrate care asigură suportul procesorului (cum ar fi controllerul programabil de întreruperi), împreună cu cipul CPU. Adesea un set de cipuri este inclus într-un singur cip. *A se vedea și* central processing unit, integrated circuit, programmable interrupt controller.

choke bobină de șoc – *A se vedea* inductor.

choose a alege – În cazul unei interfețe grafice cu utilizatorul, a desemna o comandă sau o opțiune, ca atunci când se execută clic pe un buton într-o casetă de dialog sau când se derulează un meniu și se plasează indicatorul mouse-ului pe una din opțiuni. Deși se folosește adesea termenul *a selecta* în loc de *a alege* pentru a descrie această acțiune, este mai bine să se folosească *a alege*, deoarece *a selecta* mai are și alte semnificații. *A se vedea și* select.

B.C.U. „M. EMINESCU" IAŞI

Chooser În cazul calculatoarelor Apple Macintosh, accesoriu de pe suprafaţa de lucru ce permite utilizatorului să selecteze o imprimantă sau un dispozitiv din reţea, cum ar fi un server de fişiere sau o imprimantă.

Chooser extension extensie Chooser – Program care adaugă elemente suplimentare accesoriului Chooser, aflat pe suprafaţa de lucru. La pornirea sistemului, Chooser îşi completează meniul cu opţiunile disponibile în dosarul cu extensii al sistemului. De exemplu, dacă utilizatorul vrea să folosească o anumită imprimantă sub Mac OS, trebuie la pornirea calculatorului să existe extensia Chooser corespunzătoare în dosarul cu extensii. *A se vedea şi* Chooser, extension (definiţia 4).

chroma cromie – Calitatea culorii, care depinde de nuanţă şi de saturaţie. *A se vedea şi* hue, saturation.

CHRP *A se vedea* Common Hardware Reference Platform.

churn rate rata neplăţii abonamentelor – Rata încasării abonamentelor de la clienţi. Uneori, abonaţii la pagere, telefoane celulare şi servicii on-line nu-şi plătesc abonamentele lunare, rata neplăţii abonamentelor ajungând la 2-3% pe lună. O rată ridicată aduce prejudicii firmelor, deoarece publicitatea pentru atragerea de noi clienţi necesită sume foarte mari.

.ci În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Coasta de Fildeş.

CIDR *A se vedea* classless interdomain routing.

CIFS *A se vedea* Common Internet File System.

CIM **1.** Acronim pentru **c**omputer-**i**ntegrated **m**anufacturing (producţie computerizată). Utilizarea calculatoarelor, a liniilor de comunicaţie şi a unui software specializat pentru automatizarea funcţiilor manageriale şi a activităţilor operative implicate de procesul de producţie. Este creată o bază de date comună, care este folosită pentru toate etapele procesului, începând cu proiectarea şi terminând cu asamblarea, contabilitatea şi gestionarea resurselor. Sistemele CIM avansate asigură un management „fără hârtii", având la bază proiectarea şi ingineria asistată de calculator (CAD/CAE), planificarea necesarului de materiale (MRP) şi asamblarea cu ajutorul roboţilor industriali. **2.** Acronim pentru **c**omputer-**i**nput **m**icrofilm (intrare

de calculator pe microfilm). Proces care implică parcurgerea unui microfilm şi convertirea datelor conţinute de acesta (text şi grafică) în coduri care pot fi utilizate şi manipulate de calculator. Introducerea datelor pe microfilm este un proces asemănător recunoaşterii caracterelor, în care este parcursă imaginea de pe o coală de hârtie şi apoi convertită în text sau grafică. *De comparat cu* COM (definiţia 4).

.cincinnati.oh.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Cincinnati, Ohio, Statele Unite.

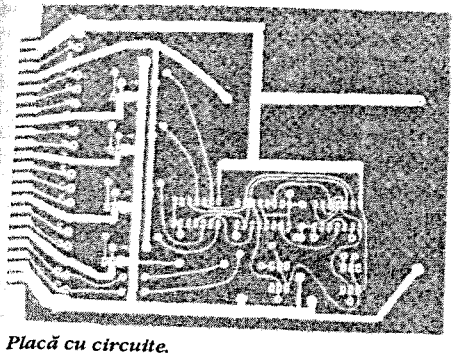
cipher cifru (1,2), zero (3) – **1.** Cod. **2.** Caracter codificat. **3.** Zero.

circuit circuit – **1.** Traseu parcurs de curent electric. **2.** Combinaţie de componente electrice interconectate în vederea realizării unei anumite funcţii. La un anumit nivel, calculatorul este format dintr-un singur circuit, în timp ce la alt nivel conţine sute de circuite.

circuit analyzer analizor de circuite – Orice dispozitiv utilizat la măsurarea uneia sau mai multor caracteristici ale unui circuit electric. De cele mai multe ori, caracteristicile măsurate sunt tensiunea, curentul şi rezistenţa. Osciloscopul este un exemplu de analizor de circuite.

circuit board placă cu circuite – Bucată plată de material izolator, cum ar fi răşina epoxidică sau fenolică, pe care se montează şi se interconectează componentele electrice care formează un circuit. În prezent, interconectarea componentelor de pe plăcile cu circuite se face prin intermediul unor trasee formate din pelicule de cupru. Aceste trasee se pot găsi pe o singură faţă a plăcii sau pe ambele, iar în cazul tehnologiilor mai avansate, traseele sunt depuse pe straturi paralele în interiorul plăcii. O placă cu circuite imprimate este o placă pe care traseele de cupru sunt depuse printr-un procedeu tipografic, cum ar fi fotolitografia. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* board, printed circuit board.

circuit breaker întreruptor – Dispozitiv care întrerupe curentul electric atunci când valoarea sa depăşeşte un anumit nivel. Întreruptoarele sunt plasate în punctele critice ale unui circuit, pentru a se evita distrugerile provocate de valorile prea mari ale curentului, care se produc, de obicei, în urma defectării unei componente. De multe ori, întreruptoarele sunt folo-



Placă cu circuite.

site în locul siguranţelor, deoarece ele nu trebuie înlocuite, ci doar reiniţializate.

circuit card cartelă cu circuite – *A se vedea* circuit board.

Circuit Data Services Serviciu GTE care foloseşte tehnologia comutării circuitelor pentru a asigura transferuri rapide de date cu ajutorul calculatoarelor laptop şi al telefoanelor celulare. *Acronim:* CDS. *A se vedea şi* circuit switching.

circuit switching comutarea circuitelor – Metodă de deschidere a liniilor de comunicaţie (la fel ca în sistemul telefonic) prin crearea unei legături fizice între partea care iniţiază apelul şi partea care îl recepţionează. În cazul comutării circuitelor, conexiunea se realizează într-un centru de comutare, unde se conectează fizic cele două părţi şi se menţine o linie deschisă între ele atât timp cât este necesar. Comutarea circuitelor se foloseşte de obicei în cazul reţelelor telefonice şi, într-o mai mică măsură, în reţelele de comunicaţie private. *De comparat cu* message switching, packet switching.

circular list listă circulară – Listă legată (sau înlănţuită) în care sunt prelucrate toate articolele şi se revine la punctul de început (ca într-un inel), indiferent unde se află acest punct în listă. *A se vedea şi* linked list.

CISC Acronim pentru **c**omplex **i**nstruction **s**et **c**omputing (prelucrarea datelor pe baza unui set complex de instrucţiuni). Implementarea unor instrucţiuni complexe într-un model de microprocesor, astfel încât să poată fi apelate la nivelul limbajului de asamblare. Instrucţiunile pot fi foarte puternice, permiţând utilizarea unor metode complicate şi flexibile de calcu-

lare a unor elemente cum ar fi adresele de memorie. Dar preţul acestei complexităţi este numărul mai mare de cicluri de ceas necesar pentru executarea unei instrucţiuni. *De comparat cu* RISC.

CIX *A se vedea* Commercial Internet Exchange.

.ck În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Cook.

.cl În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Chile.

ClariNet Serviciu comercial care distribuie articole preluate de la United Press International (UPI) şi alte agenţii de ştiri în grupurile de informare din ierarhia clari. Spre deosebire de majoritatea celorlalte grupuri de informare, accesul la grupurile de informare clari. Este rezervat doar furnizorilor de servicii Internet care plătesc o taxă de abonat la ClariNet.

clari. newsgroups grupuri de informare clari. – Grupuri de informare întreţinute în Internet de firma ClariNet Communications, Inc. Grupurile de informare ClariNet conţin articole provenite de la serviciile prin fir Reuters şi United Press International, Sports-Ticker, Commerce Business Daily şi alte surse. Spre deosebire de majoritatea celorlalte grupuri de informare, grupurile ClariNet sunt accesibile doar prin intermediul furnizorilor de servicii Internet care plătesc un abonament. *A se vedea şi* ClariNet, ISP, newsgroup.

class clasă – În programarea orientată spre obiecte, categorie cu caracter general care descrie un grup de articole cu caracter specific, numite *obiecte*, pe care le poate include. Clasa este un instrument descriptiv ce poate fi folosit în programe pentru a defini un set de atribute sau un set de servicii (acţiuni disponibile altor părţi din program) care caracterizează un membru (obiect) al ei. Clasele din programe sunt comparabile din punct de vedere conceptual cu categoriile folosite de oameni pentru a organiza informaţiile despre lumea care-i înconjoară, cum ar fi *animal*, *plantă* sau *mineral*, care definesc tipul entităţilor conţinute şi modul lor de comportare. Definirea claselor în programarea orientată spre obiecte se aseamănă cu definirea tipurilor în limbaje cum ar fi C sau Pascal. *A se vedea şi* object-oriented programming.

Class A network rețea de clasă A – Rețea din Internet care cuprinde până la 16.777.215 gazde. În rețelele de clasă A, primul octet al adresei IP este utilizat la specificarea rețelei, primul bit (cel mai semnificativ) având valoarea 0. Gazda este specificată de ultimii trei octeți. Sistemul de adresare actual nu permite existența decât a 128 de rețele de clasă A. Acest tip este adecvat în special siturilor cu puține rețele, dar care au multe gazde și este destinat de obicei instituțiilor guvernamentale și educaționale importante. *A se vedea și* host, IP address.

classless interdomain routing rutarea între domenii fără clase – Schemă de adresare care utilizează strategii de grupare pentru a minimiza tabelele de rutare din Internet de cel mai înalt nivel. Rutele sunt grupate pentru a se obține minimizarea cantității de informații transportate de ruterele principale. Această schemă poate fi aplicată numai atunci când se folosesc protocoale de rutare care asigură suportul corespunzător, cum ar fi Border Gateway Protocol (BGP) Version 4 sau RIP Version 2. *Acronim:* CIDR. *A se vedea și* Border Gateway Protocol, communications protocol, router.

clean boot încărcare curată – Pornirea unui calculator cu numărul minim de fișiere de sistem. Încărcarea curată este folosită ca metodă de depanare, atunci când se dorește izolarea unor probleme generate de programe care apelează aceleași resurse de sistem în același timp, ceea ce duce la apariția unor conflicte ce scad nivelul de performanță al sistemului, împiedică funcționarea unor programe sau blochează calculatorul. *A se vedea și* boot[1], crash[2] (definiția 1), operating system.

clean install instalare curată – Reinstalarea unui program astfel încât să nu mai rămână nici un fișier din instalarea anterioară. Procedura se folosește atunci când nu se dorește ca programele de instalare „inteligente" să sară peste instalarea fișierelor care există deja, deoarece aceasta ar putea împiedica eliminarea unei anumite probleme.

clean interface interfață curată – Interfață cu utilizatorul cu caracteristici simple și comenzi intuitive. *A se vedea și* user interface.

clean room cameră curată – Cameră în care aerul este filtrat pentru a nu pătrunde praful și alte particule mici și în care se poartă echipamente de protecție care împiedică contaminarea componentelor electronice și a altor dispozitive sensibile.

Clear key tasta Clear – Tastă care, în cazul anumitor tastaturi, este situată în colțul din stânga-sus al minitastaturii numerice. În multe aplicații, anulează selectarea curentă a unei opțiuni din meniu.

Clear To Send *A se vedea* CTS.

click a executa clic – A apăsa și a elibera butonul unui mouse o dată, fără a schimba poziția mouse-ului. De obicei, această acțiune este realizată pentru a selecta sau deselecta un articol sau pentru a activa un program sau caracteristica unui program. *A se vedea și* right click. *De comparat cu* double-click, drag.

clickable maps hărți pentru executat clic – *A se vedea* image map.

click speed viteza de clic – Durata maximă între două apăsări de buton ale unui mouse sau dispozitiv de indicare astfel încât acestea să fie considerate de calculator un clic dublu. *A se vedea și* double-click, mouse, pointing device.

clickstream șir de clicuri – Calea pe care o alege utilizatorul cu un browser Web. Fiecare selecție efectuată într-o pagină Web adaugă un clic șirului. Cu cât șirul se lungește fără ca utilizatorul să găsească ceea ce îl interesează, cu atât este mai evident că va fi tentat să caute în alt sit Web. Analiza modurilor de utilizare îi ajută pe proiectanții siturilor Web să creeze structuri de sit, legături și facilități de căutare prietenoase. *A se vedea și* Web site.

client client – **1.** În programarea orientată spre obiecte, membru al unei clase (grup) care utilizează serviciile unei clase cu care nu se află în relație. *A se vedea și* inheritance (definiția 1). **2.** Proces, cum ar fi un program sau un task, care are nevoie de un serviciu furnizat de alt program – de exemplu, un procesor de texte care apelează o rutină încorporată în alt program. Procesul client utilizează serviciul solicitat fără să fie necesar să „cunoască" amănunte referitoare la modul de lucru al celuilalt program sau la serviciul propriu-zis. *De comparat cu* child (definiția 1), descendant (definiția 2). **3.** Într-o rețea locală sau în Internet, calculator care utilizează resursele de rețea partajate oferite de alt calculator (numit *server*). *A se vedea și* client/server architecture, server.

client error eroare de client – Problemă raportată de modulul client HTTP (Hypertext Transfer Protocol) ca urmare a imposibilității de a interpreta o comandă sau de a se conecta corespunzător la o gazdă de la distanță.

client/server architecture arhitectură client/server – Aranjament folosit în rețelele locale care utilizează informațiile distribuite pentru a trata atât serverul, cât și stația de lucru individuală ca pe dispozitive inteligente, programabile, ceea ce permite exploatarea la maximum a puterii de calcul oferite de cele două. Aceasta se realizează prin împărțirea procesului aplicației în două părți componente distincte: clientul „front-end" și serverul „back-end". Componenta client este un calculator personal complet și independent (nu un simplu terminal), care oferă utilizatorului toată puterea și caracteristicile de care dispune, pentru a rula aplicațiile. Componenta server poate fi un calculator personal, un minicalculator sau un calculator mainframe care oferă bine cunoscutele caracteristici ale minicalculatoarelor sau ale calculatoarelor mainframe într-un mediu partajat: gestionarea datelor, partajarea informațiilor între clienți și caracteristici avansate de securitate și de administrare a rețelei. Mașina client și mașina server lucrează împreună pentru a duce la bun sfârșit procesul implicat de aplicația utilizată. În acest fel, nu numai că se obține o putere de prelucrare mai mare decât cea a vechilor arhitecturi, dar crește și eficiența utilizării sale. Porțiunea client a aplicației este de obicei optimizată pentru interacțiunea cu utilizatorul, în timp ce porțiunea server asigură funcțiile centralizate, multiutilizator. *A se vedea și* distributed intelligence.

client-side image maps hărți-imagine ce țin de client – Dispozitiv de selecție în paginile Web care permite utilizatorului să execute clic cu mouse-ul pe anumite porțiuni ale unei imagini pentru a indica selectarea din ansamblul de opțiuni prezentat, o acțiune comparabilă cu executarea unui clic pe pictograma articolului dorit dintr-un meniu. Spre deosebire de mai vechile implementări ale hărților-imagine din Web (realizate prin 1993), hărțile-imagine ce țin de client nu transmit coordonatele clicului spre serverul Web, ci prelucrarea se face în cadrul programului client (browserul Web), ceea ce are ca rezultat, în general, o creștere a vitezei cu

care se răspunde utilizatorului. *A se vedea și* image map.

clip a decupa (1,2), a limita (3) – **1.** În cazul unei imagini afișate, a îndepărta porțiunile care depășesc un anumit contur, cum ar fi marginea unei ferestre. De asemenea, unele programe de grafică asigură funcția de decupare ca mijloc de a masca totul cu excepția unui anumit obiect, astfel încât instrumentele de pictare, de exemplu, să poată fi aplicate numai asupra obiectului respectiv. **2.** A tăia o fotografie, un desen sau altă ilustrație dintr-o serie de imagini aflată într-o carte sau pe un disc. *A se vedea și* clip art. **3.** A tăia vârfurile unui semnal într-un circuit electronic.

clip art clip art – Ansamblu (aflat într-o carte sau pe un disc) de fotografii, scheme, hărți, desene și alte imagini grafice cu caracter privat sau public, care pot fi „decupate" și încorporate într-un document.

clipboard clipboard – **1.** Porțiune de memorie cu caracter special, întreținută de sistemele de operare bazate pe ferestre. În clipboard sunt stocate ultimele informații „copiate" sau „tăiate". Prin „lipire", datele din clipboard pot fi transferate în programul curent. În acest fel, informațiile pot fi transferate dintr-un program în altul, cu condiția ca programul destinatar să poată citi datele generate de programul sursă. Datele copiate prin clipboard au un caracter static, ele nereflectând modificările ulterioare. *A se vedea și* cut and paste, DDE. *De comparat cu* scrap. **2.** Calculator al cărui principal dispozitiv de intrare este un creion. *A se vedea și* clipboard computer, pen computer.

clipboard computer calculator clipboard – Calculator portabil care prin aspect și mod de funcționare amintește de un clipboard obișnuit. Un calculator clipboard este dotat cu un display de tip LCD sau ceva similar și folosește un toc pentru introducerea datelor, nu o tastatură, un mouse sau alt dispozitiv de intrare; utilizatorul lucrează cu calculatorul atingând displayul cu tocul. De obicei, datele introduse într-un calculator clipboard sunt transferate într-un alt calculator prin intermediul unui cablu sau al unui modem. Un calculator clipboard este utilizat în situațiile în care se folosește și un clipboard obișnuit: pe teren, atunci când se colectează

date sau în şedinţe. *A se vedea şi* pen computer, portable computer.

Clipper Chip Circuit integrat care implementează algoritmul SkipJack, un algoritm de criptare care a fost creat de National Security Agency, care permite criptarea blocurilor de date de 64 de biţi cu chei de 80 de biţi. Clipper este produs de guvernul Statelor Unite în vederea criptării datelor telefonice. I-a fost adăugată o caracteristică ce permite instituţiilor guvernamentale să decripteze datele. Guvernul Statelor Unite nu a reuşit să impună folosirea sa în mod obligatoriu pe teritoriul Statelor Unite. *A se vedea şi* encryption.

clipping path cale de decupare – Poligon sau curbă care delimitează o suprafaţă a documentului. La tipărire, apare doar ceea ce se află în interiorul căii de decupare. *A se vedea şi* PostScript.

clobber a mătrăşi – A distruge datele, în general prin suprascrierea lor din greşeală.

clock ceas – **1.** Într-un calculator, circuitul electronic care generează un şir uniform de impulsuri, aceste semnale fiind folosite la sincronizarea tuturor operaţiilor. Pentru generarea semnalului ceasului de sistem, se foloseşte un cristal de cuarţ, frecvenţele cele mai utilizate fiind cuprinse între 1 şi 50 de megahertzi. Frecvenţa ceasului este unul dintre cei mai importanţi factori care determină viteza de lucru a calculatorului, dar mărimea ei este condiţionată de componentele calculatorului. *Se mai numeşte şi* system clock (ceas de sistem). **2.** Circuit care este alimentat de la o baterie şi care ţine evidenţa orei şi a datei calendaristice într-un calculator – nu trebuie confundat cu ceasul sistemului. *Se mai numeşte şi* clock/calendar (ceas-calendar).

clock/calendar ceas-calendar – Circuit independent de contorizare a timpului, utilizat în microcalculatoare pentru a ţine evidenţa orei şi a datei calendaristice. Acest circuit este alimentat de la o baterie, astfel că el continuă să funcţioneze chiar şi atunci când calculatorul este oprit. Informaţiile oferite de ceasul-calendar privind ora şi data calendaristică pot fi folosite de sistemul de operare (de exemplu pentru a „marca" fişierele cu data şi ora creării sau a reviziei) sau de programele de aplicaţie (de exemplu pentru a insera data şi ora într-un

document). *Se mai numeşte şi* clock (ceas), internal clock (ceas intern).

clock doubling dublarea ceasului – Tehnologie utilizată în cazul unor microprocesoare Intel pentru a permite acestor cipuri să prelucreze instrucţiunile lucrând cu o viteză de două ori mai mare faţă de restul sistemului. *A se vedea şi* i486DX2.

clocking *A se vedea* synchronization (definiţia 3).

clock pulse impuls de ceas – Impuls electronic generat periodic de un oscilator cu cuarţ pentru a sincroniza operaţiile executate de un dispozitiv digital.

clock rate frecvenţa ceasului – Frecvenţa cu care oscilează ceasul unui dispozitiv electronic, cum ar fi calculatorul. În mod normal, frecvenţa ceasului este măsurată în hertzi (Hz, un ciclu pe secundă), kilohertzi (kHz, o mie de cicluri pe secundă) sau megahertzi (MHz, un milion de cicluri pe secundă). În calculatoarele personale, frecvenţa ceasului a crescut de la 5 MHz la aproximativ 50 MHz între 1981 şi 1995. *Se mai numeşte şi* clock speed (viteza ceasului), hertz time. *A se vedea şi* clock (definiţia 1).

clock speed viteza ceasului – *A se vedea* clock rate.

clock tick perioadă de ceas – *A se vedea şi* CPU cycle (definiţia 2).

clone clonă – Copie; în terminologia microcalculatoarelor, un calculator care arată la fel, funcţionează la fel, conţine acelaşi microprocesor şi permite rularea acelorași programe ca şi o maşină bine cunoscută, de marcă, ce adesea este mult mai scumpă.

close[1] închidere – Comandă FTP în urma căreia clientul închide conexiunea curentă la un server. *A se vedea şi* FTP[1] (definiţia 1), Web site.

close[2] a închide – **1.** A elimina relaţia pe care o aplicaţie o are cu un fişier deschis, astfel încât aplicaţia respectivă nu mai poate accede la fişier decât după ce îl deschide din nou. **2.** A încheia conexiunea unui calculator la alt calculator din reţea.

close box casetă de închidere – În interfaţa grafică cu utilizatorul a calcula- toarelor Macintosh, o casetă mică, plasată în stânga barei de titlu a unei ferestre. Dacă se execută clic pe această casetă, fereastra se închide. *De comparat cu* close button.

close button buton de închidere – În interfaţa grafică cu utilizatorul din Windows 95, Windows

NT şi X Window System, un buton pătrat, plasat în stânga barei de titlu a unei ferestre (în X Window System este plasat în dreapta) şi marcat cu un x. Dacă se execută clic pe acest buton, fereastra se închide. *Se mai numeşte şi* X button (butonul X). *De comparat cu* close box.

closed architecture arhitectură închisă – **1.** Orice structură de calculator ale cărei specificaţii nu sunt distribuite gratuit. Specificaţiile brevetate fac dificilă sau imposibilă crearea de către firmele concurente a unor dispozitive auxiliare care să lucreze corect cu maşina respectivă. De obicei, numai firma care a proiectat maşina este capabilă să fabrice periferice şi produse add-on pentru ea. *De comparat cu* open architecture (definiţia 1). **2.** Sistem de calcul care nu dispune de sloturi de extensie pentru a i se adăuga noi tipuri de plăci cu circuite. Calculatorul original Apple Macintosh este un exemplu de maşină cu arhitectură închisă. *De comparat cu* open architecture (definiţia 2).

closed file fişier închis – Fişier care nu este utilizat de o aplicaţie. Aplicaţia trebuie să deschidă un astfel de fişier pentru a scrie sau a citi date din el şi trebuie să-l închidă după aceea. *De comparat cu* open file.

closed shop closed-shop – Mediu în care accesul la calculator este rezervat doar programatorilor sau altor specialişti. *De comparat cu* open shop.

closed system sistem închis – *A se vedea* closed architecture (definiţia 2).

cloth ribbon bandă tuşată – Bandă îmbibată cu cerneală, utilizată de obicei de imprimantele cu impact şi de maşinile de scris. Elementul de tipărire loveşte hârtia prin intermediul benzii plasate în faţa ei, astfel încât pe suprafaţa hârtiei rămâne cerneala care reproduce conturul caracterului. După aceea, banda tuşată este deplasată pe o distanţă mică pentru ca lovitura următoare să se producă peste o zonă proaspăt îmbibată cu cerneală. Banda tuşată este înfăşurată pe o rolă sau este încărcată într-un cartuş specific imprimantei respective. Benzile tuşate sunt utilizate cu succes în majoritatea lucrărilor, dar uneori sunt înlocuite cu benzi cu carbon pentru a se obţine caractere mult mai precis conturate. Dar, spre deosebire de banda cu carbon, banda tuşată se îmbibă din nou cu cerneală prin capilaritate, astfel încât aceeaşi

suprafaţă poate fi folosită la mai multe tipăriri. *De comparat cu* carbon ribbon.

cluster cluster – **1.** Comasare de elemente, cum ar fi un grup de puncte de date într-un grafic. **2.** Calculator utilizat la comunicaţii şi terminalele asociate acestuia. **3.** În stocarea datelor, unitate de stocare constituită dintr-un anumit număr de sectoare (segmente de stocare ale discului) utilizate de sistemul de operare la citirea sau scrierea informaţiilor. De obicei, un cluster conţine între două şi opt sectoare, fiecare dintre acestea având un anumit număr de octeţi (caractere).

cluster controller controller de cluster – Dispozitiv intermediar, care este plasat între un calculator şi un grup (cluster) de dispozitive auxiliare şi este folosit pentru a controla clusterul respectiv.

.cm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Camerun.

CMI Acronim pentru **c**omputer-**m**anaged **i**nstruction (instruire condusă de calculator). Orice metodă de învăţământ care foloseşte calculatoarele ca instrumente educaţionale. *A se vedea şi* CAI, CBT.

CMOS 1. Acronim pentru **c**omplementary **m**etal-**o**xide **s**emiconductor (metal-oxid-semiconductor complementar). Tehnologie a dispozitivelor semiconductoare prin care sunt integrate pe aceeaşi pastilă de siliciu perechi de tranzistoare cu efect de câmp de tip MOS (metal-oxid-semiconductor), fiecare pereche fiind alcătuită dintr-un tranzistor cu canal N şi unul cu canal P. Aceste dispozitive se caracterizează printr-o viteză mare de lucru şi un consum redus de putere electrică, dar se defectează uşor în prezenţa electricităţii statice. Sunt utilizate în special la fabricarea memoriilor RAM şi în aplicaţiile cu comutaţii. *A se vedea şi* MOSFET, N-type semiconductor, P-type semiconductor. **2.** Memorie, realizată în general pe baza tehnologiei CMOS, care este alimentată de la o baterie şi este utilizată la stocarea datelor necesare la încărcarea calculatoarelor personale IBM şi a celor compatibile, cum ar fi tipul de disc, mărimea memoriei şi ora ceasului-calendar.

CMOS RAM Memorie cu acces aleatoriu realizată pe baza tehnologiei CMOS. Cipurile CMOS consumă extrem de puţină putere electrică şi sunt foarte tolerante la zgomotele introduse de

sursa de alimentare. Datorită acestor caracteristici, cipurile CMOS (printre care se numără și cipurile CMOS RAM) sunt utilizate pe scară largă în componentele hardware alimentate de la baterii, așa cum sunt circuitele de ceas din majoritatea microcalculatoarelor și anumite tipuri de memorii RAM folosite de sistemul de operare. *A se vedea și* CMOS (definiția 1), parameter RAM, RAM.

CMOS setup program de configurare CMOS – Program utilitar care este accesibil pe durata încărcării sistemului în vederea configurării anumitor opțiuni de sistem, cum ar fi data și ora, tipul unităților instalate sau configurația porturilor. *A se vedea și* CMOS (definiția 2).

CMS *A se vedea* color management system.

CMY Acronim pentru **c**yan-**m**agenta-**y**ellow (cyan-magenta-galben). Model de redare a culorilor care are la bază absorbția luminii (așa cum absoarbe hârtia cerneala), nu emisia luminii (ca în cazul unui monitor video). Cele trei tipuri de conuri (celule receptoare) din ochi sunt sensibile la lumina roșie, verde și albastră. Aceste culori sunt absorbite (eliminate din lumina albă) de pigmenții cyan (azuriu), magenta (purpuriu) și, respectiv, galben. Prin urmare, aceste trei culori primare ale sistemului substractiv pot fi combinate în anumite proporții pentru a determina apariția oricărei culori dorite. Dacă cei trei pigmenți lipsesc cu desăvârșire, lumina albă rămâne neschimbată; dacă ei sunt introduși în proporție de 100% fiecare, albul devine negru. *De comparat cu* CMYK, RGB.

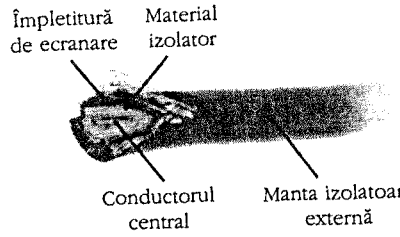
CMYK Acronim pentru **c**yan-**m**agenta-**y**ellow-blac**k** (cyan-magenta-galben-negru). Model de redare a culorilor asemănător cu modelul CMY, dar care folosește pentru negru o culoare separată, nu combinația de cyan, magenta și galben în proporție de 100% fiecare. *A se vedea și* CMY.

.cn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în China.

.co În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Columbia.

coaxial cable cablu coaxial – Cablu cu două conductoare, dintre care unul este central, iar celălalt, izolat de primul, îl învăluie pe acesta ca un scut protector (de obicei este realizat din mai multe fire împletite). Scutul ecranează semnalele transmise prin conductorul central (pentru a nu afecta componentele învecinate) și

protejează semnalul util de influențele externe. A se vedea ilustrația.



Cablu coaxial.

COBOL Acronim pentru **C**ommon **B**usiness-**O**riented **L**anguage. Limbaj de programare compilat, foarte apropiat de limba engleză, elaborat între anii 1959 și 1961 și folosit încă pe scară largă, în special pentru aplicațiile economice care rulează pe calculatoarele mainframe. Un program COBOL este format dintr-o secțiune de identificare (Identification Division), în care este specificat numele programului și care conține eventualele comentarii pe care le introduce programatorul, o secțiune de mediu (Environment Division), în care se menționează calculatorul utilizat și fișierele folosite de program pentru intrare și ieșire, o secțiune de date (Data Division), în care este descris formatul structurilor de date folosite în program, și o secțiune de proceduri (Procedure Division), care conține procedurile utilizate de program. *A se vedea și* compiled language.

cobweb site Sit Web neactualizat de multă vreme. *A se vedea și* Web site.

CODASYL Acronim pentru **C**onference on **D**ata **S**ystems **L**anguages. Organizație înființată de Ministerul Apărării din Statele Unite (U.S. Department of Defense) în vederea dezvoltării limbajelor și sistemelor de gestionare a datelor, printre care se numără și limbajul economic COBOL.

code[1] cod – **1.** Instrucțiunile unui program. Codul sursă este format din enunțuri care pot fi citite de oameni, scrise de programator într-un limbaj de programare. Codul mașină este format din instrucțiuni numerice, care pot fi recunoscute și executate de calculator și care se obțin prin convertirea codului sursă. *A se vedea și* data, program. **2.** Sistem de simboluri utilizat la con-

vertirea informațiilor dintr-o formă în alta. Co- dul folosit în vederea convertirii informațiilor astfel încât să nu poată fi înțelese de altcineva se numește adesea *cifru*. **3.** Set de simboluri utilizate la reprezentarea informației.

code[2] a coda – A scrie instrucțiunile unui program folosind un limbaj de programare. *A se vedea și* program.

codec codec – **1.** Prescurtare de la **co**der/**dec**oder (codor/decodor). Componentă hardware care poate converti semnalele audio sau video din forma analogică în cea digitală sau invers. **2.** Prescurtare de la **co**mpressor/**dec**ompressor (comprimator/decomprimator). Componentă hardware sau software care poate comprima și decomprima datele audio sau video. *A se vedea și* compress[2], uncompress. **3.** Componentă hardware care combină funcțiile din definițiile 1 și 2.

code conversion convertirea codului – **1.** Procesul de translatare a instrucțiunilor unui program dintr-o formă în alta. Codul poate fi convertit la nivelul limbajului sursă (de exemplu, din C în Pascal), la nivel de platformă hardware (de exemplu, un program care rulează pe IBM PC să poată rula pe Apple Macintosh) sau la nivel de limbaj (de exemplu, din cod sursă scris în C, în cod mașină). *A se vedea și* code[1] (definiția 1). **2.** Procesul de transformare a modului de reprezentare a datelor, cum ar fi convertirea din ASCII în EBCDIC sau din complementul față de 2 în formatul zecimal codificat binar.

Code Division Multiple Access Formă de multiplexare în care cel care transmite codifică semnalul cu ajutorul unei secvențe pseudoaleatorii pe care destinatarul o cunoaște și o folosește la decodificarea semnalului recepționat. Fiecare secvență aleatorie corespunde unui canal de comunicație diferit. Motorola utilizează metoda Code Division Multiple Access la telefoanele celulare digitale. *Acronim:* CDMA. *Se mai numește și* spread spectrum (spectru distribuit). *A se vedea și* multiplexing, transmitter.

code page pagină de coduri – În versiunea 3.3 și în cele ulterioare ale sistemului de operare MS-DOS, tabel care conține relațiile dintre codurile binare de caractere și tastatură sau modul de afișare pe ecran. Paginile de coduri reprezintă o modalitate de a asigura suportul pentru utilizarea unor seturi de caractere și dispuneri

ale tastelor specifice fiecărei țări. Tastatura și displayul pot fi configurate să utilizeze o anumită pagină de coduri sau să treacă de la o pagină de coduri la alta (de exemplu, de la pagina pentru Statele Unite la cea pentru Portugalia), la cererea utilizatorului.

coder codor – *A se vedea* programmer.

code segment segment de cod – **1.** Segment de memorie care conține instrucțiunile programului. **2.** Porțiune separată a codului de program, care are un nume și care execută de obicei o anumită clasă de operații. Aceste segmente de cod sunt adesea încărcate în memorie ca segmente de memorie. Segmentul de program principal este păstrat în memorie, iar segmentele auxiliare sunt încărcate doar când este nevoie de ele.

code snippet fragment de cod – **1.** Într-o interfață grafică cu utilizatorul, instrucțiuni de program înglobate într-un meniu sau buton definit de utilizator. Fragmentul (format din unul sau mai multe rânduri de cod sursă) stabilește ce face opțiunea (sau butonul) atunci când este aleasă sau când se execută clic pe ea. **2.** Mică porțiune de cod care face parte dintr-un program mai mare. De obicei, fragmentul de cod realizează o funcție sau o acțiune cu caracter special.

coding form formular de codare – Coală de hârtie cu linii orizontale și verticale care este folosită la scrierea codului sursă în cazul unor limbaje de programare mai vechi, în a căror sintaxă contează poziția (cum ar fi FORTRAN). În prezent, programatorii utilizează hârtii cu grafuri sau nu mai utilizează nici un fel de hârtie.

coercion forțare – *A se vedea* cast.

coherence coerență – **1.** În cazul unui sistem de afișare cu baleiaj continuu, atribuirea valorii unui pixel pixelului vecin. **2.** În optică, proprietatea unor unde electromagnetice de a fi în fază una cu alta, așa cum este cazul luminii emise de laser.

cold boot încărcare la rece – Proces care începe o dată cu cuplarea alimentării calculatorului. De obicei, încărcarea la rece implică o anumită verificare a principalelor componentelor hardware de bază, după care sistemul de operare este încărcat de pe disc în memorie. *A se vedea și* boot[1]. *De comparat cu* warm boot.

cold fault eroare la rece – Eroare fatală care apare la pornire sau la scurt timp după aceasta ca urmare a poziției necorespunzătoare a unor componente din sistem. Pornirea și oprirea calculatorului determină dilatarea și contractarea termică a componentelor sale interne. Cu timpul, aceste procese duc la apariția unor fisuri microscopice în cip sau la contacte imperfecte ale pinilor în soclu. Ca urmare, sistemul poate cădea la pornire, când este rece, pentru ca apoi, după ce se încălzește, problemele să nu mai apară. Acesta este motivul care-i determină pe unii utilizatori să lase sistemul (dar nu și monitorul) pornit de pe o zi pe alta, în loc să-l pornească doar atunci când au nevoie de el.

cold link legătură rece – Legătură stabilită pentru o cerere de date. După ce cererea este satisfăcută, legătura este întreruptă, astfel că la următoarea cerere trebuie restabilită o legătură între client și server. Astfel de legături sunt foarte utile în arhitectura client/server atunci când sunt implicate cantități mari de date. Legăturile reci sunt utilizate și în cazul schimburilor de date prin legături DDE (Dynamic Data Exchange), în aplicații cum ar fi Microsoft Excel. *A se vedea și* client/server architecture. *De comparat* cu hot link.

cold start pornire la rece – *A se vedea* cold boot.

collaborative filtering filtrare în colaborare – Mijloc de a obține informații pe baza experienței și opiniilor mai multor persoane. Termenul a fost inventat de Doug Terry de la Xerox PARC, care a folosit pentru prima dată această tehnică permițându-le utilizatorilor să atașeze note documentelor pe măsură ce le citeau și să aleagă documentele pe care să le citească în continuare nu numai pe baza conținutului, ci și a notelor scrise de ceilalți. Filtrarea în colaborare este utilizată pe larg în crearea listelor de pagini World Wide Web care interesează un grup de persoane. Folosind experiența celor care au mai căutat așa ceva, poate fi „filtrată" o listă a siturilor Web care prezintă interes. De asemenea, filtrarea în colaborare este utilizată ca instrument de cercetare în domeniul marketingului. Prin întreținerea unei baze de date cu opinii și aprecieri privind mai multe produse, cercetătorii pot anticipa care vor fi produsele noi care vor plăcea persoanelor prinse în baza de date.

collapsed backbone coloană vertebrală restrânsă – *A se vedea* backbone (definiția 3).

collate a interclasa – În manipularea datelor, a compune un set de elemente combinat plecând de la două sau mai multe seturi cu articole similare și păstrând ordinea din seturile originale.

collating sort sortare prin interclasare – Sortare în cursul căreia este combinat conținutul a două sau mai multe fișiere în vederea obținerii unei anumite secvențe de înregistrări sau de articole.

collation sequence secvență de interclasare – Ordinea în care vor fi aranjate obiectele ce urmează să fie sortate prin interclasare. *A se vedea și* collating sort.

collector colector – Regiunea unui tranzistor bipolar în care se acumulează purtătorii de sarcină în condiții normale de funcționare. Colectorul este, de obicei, ieșirea tranzistorului. Privit în ansamblul pe care îl formează cu baza și emitorul, colectorul este pozitiv în cazul unui tranzistor NPN și negativ în cazul unui tranzistor PNP. *A se vedea și* NPN transistor, PNP transistor. *De comparat cu* base (definiția 3), emitter.

collision coliziune – Situația în care două dispozitive sau stații de lucru dintr-o rețea încearcă să transmită semnale simultan prin același canal, ceea ce conduce de obicei la o ieșire denaturată.

collision detection detectarea coliziunilor – **1.** Procesul prin care un nod dintr-o rețea locală supraveghează linia de comunicație pentru a stabili apariția coliziunilor, adică a situațiilor în care două noduri încearcă să transmită în același timp. Deși stațiile de lucru evită de obicei coliziunile prin urmărirea liniei și așteptarea unui moment în care aceasta este liberă pentru a transmite, metoda nu sigură 100%. Când apare o coliziune, cele două noduri implicate așteaptă un interval de timp stabilit aleatoriu și apoi încearcă să transmită din nou. *A se vedea și* contention, CSMA/CD. **2.** Procesul prin care un joc sau un program de simulare stabilește dacă două obiecte de pe ecran se ating. Este o procedură care consumă mult timp, adesea destul de complicată. Unele calculatoare optimizate pentru grafică și jocuri, cum este Amiga, sunt dotate cu componente hardware specializate în detectarea coliziunilor.

color culoare – Componentă a percepției umane a luminii, care depinde de frecvență. Lumina cu o anumită frecvență are o culoare ce poate varia de la violet în zona frecvențelor înalte ale spectrului radiațiilor vizibile (o mică porțiune a spectrului total al radiațiilor electromagnetice) la roșu în zona frecvențelor joase. În cazul calculatoarelor, culoarea este realizată folosind o combinație de hardware și software. Software-ul manipulează combinațiile de biți care reprezintă nuanțele de culoare destinate anumitor poziții de pe ecran (caractere sau puncte individuale, numite pixeli). Hardware-ul adaptorului video translatează aceste combinații de biți în semnale electrice cu care se controlează strălucirea straturilor colorate de fosfor în pozițiile corespunzătoare de pe ecranul monitorului cu tub catodic. Ochiul utilizatorului amestecă lumina emisă de straturile de fosfor și percepe o singură culoare. *A se vedea și* color model, color monitor, CRT, HSB, monitor, RGB, video, video adapter.

color bits biți de culoare – Număr predeterminat de biți atribuiți fiecărui pixel pentru a stabili culoarea cu care va fi afișat pe ecran. De exemplu, pentru patru culori este nevoie de doi biți de culoare, iar pentru 256 de culori sunt necesari opt biți de culoare. *A se vedea și* pixel image. *De comparat cu* bit plane.

color box casetă de culori – În programul auxiliar Paint din Windows NT și Windows 95, element grafic asemănător cu cutia de culori a unui pictor, utilizat la selectarea culorii din prim-plan și a celei din fundal.

color burst rafală de culori – Tehnică utilizată la codificarea culorilor dintr-un semnal video complex, elaborată pentru a permite televizoarelor alb-negru să reproducă emisiunile transmise color. Rafala de culori este formată dintr-o combinație de intensități de roșu, verde și albastru (utilizate de displayurile alb-negru) și două semnale de diferență de culoare care determină intensitățile separate de roșu, verde și albastru (utilizate de displayurile color). *A se vedea și* color look-up table.

color cycling ciclarea culorii – Tehnică utilizată în grafica pe calculator pentru a schimba culoarea unuia sau mai multor pixeli de pe ecran prin schimbarea paletei de culori folosite de adaptorul video, nu prin schimbarea biților de

culoare ai fiecărui pixel. De exemplu, dacă se dorește afișarea unui cerc roșu a cărui culoare devine tot mai închisă până ajunge să se confunde cu un fundal negru, programul nu trebuie decât să schimbe valorile setului de semnale care corespund culorii „roșu" în tabelul de căutare a culorilor, făcând ca nuanța să devină tot mai închisă, până când se ajunge la negru. La fiecare pas, culoarea întregului cerc se schimbă instantaneu și se creează senzația de decolorare, nu de redesenare peste vechiul cerc. Viteza și gradul de decolorare sunt în întregime la latitudinea programatorului.

Color/Graphics Adapter *A se vedea* CGA.

colorimeter colorimetru – Dispozitiv care evaluează și identifică culorile prin compararea cu un set de culori sintetizate.

color look-up table tabel de căutare a culorilor – Tabel stocat pe adaptorul video al calculatorului, în care se găsesc valorile semnalelor corespunzătoare diferitelor culori ce pot fi afișate pe monitorul calculatorului. Când culoarea este afișată indirect, este stocat un mic număr de biți pentru fiecare pixel și cu ajutorul acestora se selectează un set de valori ale semnalului de culoare din tabelul de căutare a culorilor. *Se mai numește și* color map (harta culorilor), color tabel (tabelul culorilor), video look-up table (tabelul de căutare a culorilor video). *A se vedea și* color bits, palette (definiția 2), pixel.

color management gestionarea culorilor – În tipărire, procesul de generare a unor culori corecte și uniforme cu ajutorul diverselor dispozitive de ieșire. Gestionarea culorilor rezolvă convertirea corectă a intrărilor RGB preluate de la scannere, videocamere sau monitoare în ieșiri CMYK pentru imprimantă, aplică profilul de dispozitiv dorit imprimantei sau dispozitivului de ieșire folosit la reproducerea imaginii și permite rezolvarea situațiilor în care apar variații ale parametrilor de mediu, cum ar fi umiditatea sau presiunea barometrică. *A se vedea și* CMYK, RGB.

color management system sistem de gestionare a culorilor – Tehnologie elaborată de Kodak, a cărei licență a fost vândută mai multor firme producătoare de software, concepută pentru calibrarea și potrivirea culorilor afișate de monitoare cu cele ce apar pe materialele tipărite. *Acronim:* CMS.

color map harta culorilor – *A se vedea* color look-up table.

color model model de culoare – Oricare dintre metodele sau convențiile de reprezentare a culorilor în tehnoredactarea computerizată sau artele grafice. În artele grafice și în domeniul tipografic, culorile sunt adesea specificate cu ajutorul sistemului Pantone. În cazul graficii pe calculator, culorile pot fi descrise folosind mai multe sisteme de culoare: HSB (hue, saturation, brightness – nuanță, saturație, strălucire), CMY (cyan, magenta, yellow – cyan, magenta, galben) sau RGB (red, green, blue – roșu, verde, albastru). *A se vedea și* CMY, HSB, Pantone Matching System, process color, RGB, spot color.

color monitor monitor color – Dispozitiv de afișare grafică conceput să lucreze împreună cu o cartelă (adaptor) video pentru a reproduce text și imagini grafice color. Spre deosebire de monitoarele monocrome, monitoarele color au un ecran pe a cărui față interioară sunt depuse grupuri de luminofori ce emit lumină de culoare roșie, verde și albastră atunci când sunt loviți de fasciculul de electroni. Pentru a se obține culori cum ar fi galben, roz sau portocaliu, cei trei luminofori sunt loviți simultan cu intensități diferite. Cartelele video care utilizează grupuri mari de biți (6 sau mai mulți) pentru descrierea culorilor și care generează semnale analogice (cu variație continuă) sunt capabile să afișeze o paletă enormă de culori pe ecranul unui monitor color. *A se vedea și* color, color model, Cycolor.

color palette paletă de culori – *A se vedea* palette (definiția 1).

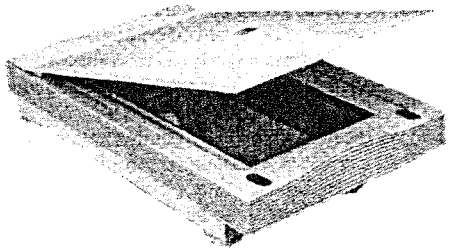
color plane plan de culori – *A se vedea* bit plane.

color printer imprimantă color – Imprimantă care poate tipări în culori. De obicei, imprimantele color pot tipări și în alb-negru.

color saturation saturația culorii – Cantitatea de nuanță conținută de o culoare; cu cât saturația este mai mare, cu atât culoarea este mai intensă. *A se vedea și* color model, HSB.

color scanner scanner color – Scanner care convertește imaginile într-un format digital și este capabil să interpreteze culorile. Profunzimea culorii depinde de profunzimea în biți a scannerului – capacitatea sa de a transforma culorile în informații pe 8, 16, 24 sau 32 de biți. Scannerele color foarte performante, utilizate

de obicei atunci când ieșirea urmează să fie tipărită, sunt capabile să codifice informațiile folosind o rezoluție înaltă (un număr mare de puncte pe inci – dpi). Scannerele color de performanță redusă codifică informația folosind o rezoluție de 72 dpi și sunt folosite de obicei atunci când imaginile urmează să fie afișate pe ecran, nu tipărite. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* resolution (definiția 1), scanner.



Scanner color.

color separation separarea culorilor – **1.** Procesul prin care culorile dintr-un document sunt tipărite ca fișiere separate de ieșire, pentru fiecare dintre ele urmând să fie folosită cerneală de o culoare diferită. Există două tipuri de separare a culorilor: separarea culorilor de spot și separarea culorilor de proces. *A se vedea și* color model, process color, spot color. **2.** Unul dintre fișierele de ieșire produse de un document color, care urmează să fie tipărit folosind o culoare proprie.

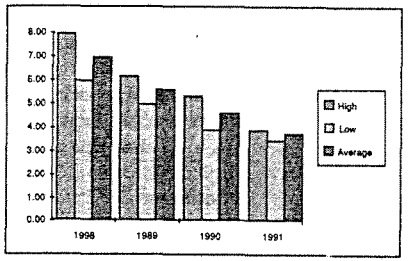
color table tabelul culorilor – *A se vedea* color look-up table.

.columbus.oh.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Columbus, Ohio, Statele Unite.

column coloană – **1.** Serie de elemente așezate unul deasupra celuilalt într-un anumit cadru de lucru – de exemplu, o serie de celule care începe în partea de sus a unei foi de calcul tabelar și continuă până în partea de jos, un grup de rânduri având o anumită lățime pe o pagină tipărită, o linie verticală de pixeli pe ecranul unui monitor sau un set de valori aliniate vertical într-un tabel sau o matrice. *De comparat cu* row. **2.** Într-un sistem de gestionare a bazelor de date relaționale, numele dat

unui atribut. Seria de valori care alcătuiesc descrierea unei entități se numește *tuplu* sau *linie*. Coloana este echivalentul unui câmp dintr-o înregistrare a unui sistem de fișiere nerelaționale. *A se vedea și* entity, field (definiția 1), row, table (definiția 2).

column chart diagramă cu coloane – Diagramă cu bare în care valorile sunt afișate și tipărite sub forma unor bare verticale. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* bar chart.



Diagramă cu coloane.

.com 1. În sistemul DNS din Internet, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele întreținute de organizațiile comerciale. Numele de domeniu .com apare la sfârșitul adresei. *A se vedea și* DNS (definiția 1), domain (definiția 3). *De comparat cu* .edu, .gov, .mil, .net, .org. **2.** În MS-DOS, extensia care identifică un fișier de comenzi. *A se vedea și* COM (definiția 3).

COM 1. Nume rezervat de sistemul de operare MS-DOS pentru porturile de comunicație serială. De exemplu, dacă la un port serial este conectat un modem, iar la celălalt, o imprimantă serială, sistemul de operare identifică dispozitivele folosind numele COM1 și COM2. **2.** Acronim pentru **C**omponent **O**bject **M**odel. Este o specificație elaborată de Microsoft pentru componentele software folosite la crearea sau dezvoltarea programelor ce rulează pe platforme Microsoft Windows. Componentele COM pot fi scrise folosind diferite limbaje (majoritatea fiind create toturi în C++) și pot fi detașate din program în timpul execuției fără a fi necesară recompilarea. COM reprezintă fundamentul specificațiilor OLE (object linking and embedding – legarea și înglobarea obiectelor), ActiveX și DirectX. *A se vedea și* ActiveX, component (definiția 2), DirectX, OLE. **3.** Extensia rezervată de MS-DOS pentru un tip de fișier binar (program) executabil care este limitat la un singur segment de memorie (64 de kiloocteți). Fișierele COM sunt folosite adesea pentru programe utilitare și rutine scurte. Ele nu sunt acceptate de OS/2. **4.** Acronim pentru **c**omputer-**o**utput **m**icrofilm (ieșire de calculator pe microfilm). Microfilm pe care pot fi înregistrate datele furnizate de un calculator.

COM1 Port de comunicații seriale în sistemele Wintel. De obicei, COM1 este specificat de domeniul de adrese I/O 03F8H, este asociat cu linia de cerere a întreruperilor IRQ4 și este folosit la conectarea unui mouse serial de tip RS232. *A se vedea și* IRQ.

COM2 Port de comunicații seriale în sistemele Wintel. De obicei, COM2 este specificat de domeniul de adrese I/O 02F8H, este asociat cu linia de cerere a întreruperilor IRQ3 și este folosit la conectarea unui modem. *A se vedea și* IRQ.

COM3 Port de comunicații seriale în sistemele Wintel. De obicei, COM3 este specificat de domeniul de adrese I/O 03E8H, este asociat cu linia de cerere a întreruperilor IRQ4 și este folosit ca o soluție alternativă la COM1 și COM2 dacă acestea sunt utilizate de alt periferic. *A se vedea și* IRQ.

combinatorial explosion explozie de combinații – Condiție inerentă anumitor tipuri de probleme matematice, în care o creștere ușoară a complexității problemei (utilizarea unei cantități mai mari de date sau a mai multor parametri) conduce la o mărire enormă a timpului necesar pentru obținerea unei soluții. *A se vedea și* combinatorics.

combinatorics analiză combinatorie – Ramură a matematicii destinată probabilităților și statisticii, care se ocupă cu studiul numărării, grupării și aranjării mulțimilor finite de elemente. Combinatorica folosește conceptele de combinări, aranjamente și permutări. O combinare este gruparea elementelor dintr-o mulțime fără să se țină cont de ordinea în care sunt așezate. De exemplu, dacă o mulțime are patru elemente (A, B, C și D), acestea pot forma șase combinații de câte două: AB, AC, AD, BC, BD și CD. Un aranjament este gruparea elementelor dintr-o mulțime ținând cont de ordinea acestora. De exemplu, dacă se consideră aceeași

mulțime cu patru elemente, se pot realiza douăsprezece aranjamente de câte două: AB, AC, AD, BA, BC, BD, CA, CB, CD, DA, DB, DC. Permutarea este operația prin care se schimbă între ele locurile elementelor unei mulțimi (o combinație folosește toate elementele mulțimii). Considerând mulțimea folosită mai înainte, prin permutarea elementelor sale se pot obține douăzeci și patru de combinații. *A se vedea și* combinatorial explosion.

COMDEX Serie de târguri anuale de calculatoare organizate de Softbank COMDEX, Inc. Unul dintre aceste târguri are loc la Las Vegas în noiembrie și este cel mai mare târg de calculatoare din Statele Unite.

Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique *Se mai numește și* International Telegraph and Telephone Consultative Committee. *A se vedea* CCITT.

comma-delimited file fișier delimitat prin virgule – Fișier de date format din câmpuri și înregistrări, stocat sub formă de text, în care câmpurile sunt separate între ele prin virgule. Utilizarea fișierelor delimitate prin virgule face posibilă comunicația între sistemele de baze de date care utilizează formate diferite. Dacă datele dintr-un câmp conțin o virgulă, câmpul respectiv este încadrat de ghilimele.

command comandă – Instrucțiune care se adresează unui program de calculator. Când utilizatorul lansează comanda (scrisă de la tastatură sau aleasă dintr-un meniu), programul execută o anumită acțiune.

command buffer buffer de comenzi – Zonă de memorie în care se păstrează comenzile lansate de utilizator. Bufferul de comenzi permite utilizatorului să repete o comandă fără să mai fie necesar să o scrie din nou, să editeze comenzi mai vechi dacă vrea să schimbe un argument, să corecteze o eroare sau să obțină o listă a comenzilor lansate. *A se vedea și* history, template (definiția 4).

command button buton de comandă – Element de control care are forma unui buton și este plasat într-o casetă de dialog a unei interfețe grafice cu utilizatorul. Când acesta execută clic pe un buton de comandă, calculatorul realizează o anumită acțiune, cum ar fi deschiderea unui fișier care tocmai a fost selectat prin intermediul celorlalte controale din caseta de dialog.

COMMAND.COM Interpretorul de comenzi utilizat de sistemul de operare MS-DOS. *A se vedea și* command interpreter.

command-driven condus prin comenzi – Care acceptă comenzi sub forma unor cuvinte sau litere de cod, pe care utilizatorul trebuie să le învețe. *De comparat cu* menu-driven.

command-driven system sistem condus prin comenzi – Sistem în care utilizatorul inițiază operațiile prin comenzi introduse de la consolă. *De comparat cu* graphical user interface.

command interpreter interpretor de comenzi – Program care de obicei este o componentă a sistemului de operare, care preia comenzile introduse de la tastatură și execută acțiunile conform indicațiilor primite. Interpretorul de comenzi este cel care încarcă aplicațiile în memorie și dirijează fluxul de informații între aplicații. În sistemele de operare OS/2 și MS-DOS, interpretorul de comenzi mai execută și anumite funcții simple, cum ar fi mutarea și copierea fișierelor sau afișarea directoarelor discului. *A se vedea și* shell[1].

Command key tasta Command – Pe tastatura calculatorului Macintosh original, o tastă marcată cu un simbol special ( ), numit uneori elice sau picior de cățeluș. Această tastă este plasată într-o parte sau în ambele părți ale barei de spațiu (tasta Spacebar), în funcție de varianta de tastatură Apple, și execută câteva funcții asemănătoare celor realizate de tasta Control de pe tastaturile IBM. *A se vedea și* Control key.

command language limbaj de comenzi – Setul format din cuvintele cheie și expresiile acceptate de către interpretorul de comenzi. *A se vedea și* command interpreter.

command line linie de comandă – Șir de text scris într-un limbaj de comenzi și transferat interpretorului de comenzi în vederea execuției. *A se vedea și* command language.

command-line interface interfață cu linie de comandă – Tip de interfață plasat între utilizator și sistemul de operare, caracterizat prin faptul că utilizatorul scrie comenzile folosind un limbaj de comenzi special. Cu toate că sistemele bazate pe o interfață cu linie de comandă sunt considerate mai dificil de învățat și de utilizat decât cele cu interfață grafică, ele sunt de obicei programabile, ceea ce le conferă o flexibilitate de care sistemele bazate pe grafică nu dispun. *De comparat cu* graphical user interface.

command mode modul de comenzi – Mod de lucru în care programul așteaptă lansarea unei comenzi. *De comparat cu* edit mode, insert mode.

command processing prelucrare de comenzi – *A se vedea* command-driven system.

command processor procesor de comenzi – *A se vedea* command interpreter.

command shell shell pentru comenzi – *A se vedea* shell[1].

command state starea de comandă – Starea în care un modem acceptă comenzi, cum ar fi comanda de a forma un număr de telefon. *De comparat cu* on-line state.

comment comentariu – Text înglobat într-un program pentru a servi ca documentație. De obicei, comentariile descriu ceea ce face programul, cine l-a scris, ce modificări au fost efectuate și așa mai departe. În majoritatea limbajelor de programare există o sintaxă pentru crearea comentariilor, astfel încât ele pot fi recunoscute și ignorate de compilator sau asamblor. *Se mai numește și* remark (remarcă). *A se vedea și* comment out.

comment out a transforma în comentariu – A dezactiva temporar una sau mai multe rânduri de cod dintr-un program prin includerea lor într-o instrucțiune de tip comentariu. *A se vedea și* comment, conditional compilation, nest.

commerce server server comercial – Server HTTP destinat conducerii on-line a tranzacțiilor comerciale. Datele sunt transferate între server și browserul Web într-o formă criptată, astfel încât informațiile (cum ar fi numerele cărților de credit) să beneficieze de un nivel de securitate acceptabil. Serverele comerciale sunt utilizate de obicei de magazinele și firmele care livrează produse în urma unei comenzi prin poștă. Produsele sau serviciile oferite sunt prezentate prin seturi de fotografii stocate în situl Web al firmei sau al magazinului respectiv, iar utilizatorii pot comanda direct din sit folosind browserul Web. Există mai multe firme care oferă servere comerciale, printre care se numără Netscape, Microsoft și Quarterdeck. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), Secure Sockets Layer, Web browser.

commercial access provider furnizor de acces comercial – *A se vedea* ISP.

Commercial Internet Exchange Organizație non-profit a furnizorilor publici de servicii Internet. Pe lângă activitățile obișnuite, sociale și de reprezentare, CIX operează și ruterul unei coloane vertebrale din Internet, la care au acces toți membrii organizației. *Acronim:* CIX. *A se vedea și* backbone (definiția 1), ISP, router.

Common Access Method Standard elaborat de Future Domain și de alte firme furnizoare de produse SCSI, care permite adaptoarelor SCSI să comunice cu perifericele SCSI indiferent de hardware-ul utilizat. *A se vedea și* SCSI.

common carrier prestator obișnuit – Firmă de comunicații (de exemplu o companie telefonică) ce furnizează servicii publicului și este controlată de organizații guvernamentale.

Common Client Interface Interfață de control inițiată de versiunea X Windows a browserului NCSA Mosaic, care dă posibilitatea altor programe să controleze copia locală a browserului Web. Versiunile X Windows și Windows ale browserului NCSA Mosaic pot realiza comunicații cu alte programe prin TCP/IP. De asemenea, versiunea Windows permite și comunicații OLE. *Acronim:* CCI. *A se vedea și* Mosaic, OLE, TCP/IP, X Window System.

Common Gateway Interface *A se vedea* CGI (definiția 1).

Common Hardware Reference Platform Specificație ce descrie o familie de mașini bazate pe procesorul PowerPC, care sunt capabile să încarce mai multe sisteme de operare, printre care Mac OS, Windows NT, AIX și Solaris. *Acronim:* CHRP. *A se vedea și* PowerPC.

Common Internet File System Standard propus de Microsoft, care concurează sistemul de fișiere Web Network File System al firmei Sun Microsystems. Este un sistem care permite partajarea fișierelor din Internet sau din intranet. *Acronim:* CIFS.

Common LISP Prescurtare de la **Common Lisp** Processing. Versiune oficială, standardizată a limbajului de programare LISP. Cum LISP este un limbaj ce ține de domeniul public, au apărut mai multe variante ale sale și s-a decis ca versiunea Common LISP să devină standardul folosit de programatori ca punct de reper. *A se*

vedea și LISP, programming language, standard (definiția 1).

Common Object Request Broker Architecture *A se vedea* CORBA.

Common User Access Set de standarde referitoare la gestionarea interfețelor cu utilizatorul, incluse în specificația IBM Systems Application Architecture (SAA). Common User Access a fost conceput pentru a facilita dezvoltarea aplicațiilor compatibile cu mai multe platforme diferite. *Acronim:* CUA. *A se vedea și* standard (definiția 1), user interface.

communications comunicații – Domeniu vast, care cuprinde metode, mecanisme și medii folosite la transferul informațiilor. În zonele legate de calculatoare, comunicațiile implică transferul datelor de la un calculator la altul printr-un mediu de comunicație, cum ar fi telefonul, releul de microunde, legătura prin satelit sau cablul fizic. Există două metode principale de comunicație între calculatoare: conexiunea temporară prin intermediul unei rețele cu comutare, cum ar fi rețeaua telefonică publică, și legătura permanentă sau semipermanentă oferită de o rețea de calculatoare. Linia de demarcație dintre cele două tipuri de comunicație nu poate fi trasată cu precizie, deoarece adesea sunt folosite microcalculatoare echipate cu modemuri pentru a accede la rețele de calculatoare private sau publice. *A se vedea și* asynchronous transmission, CCITT, channel (definiția 2), communications protocol, IEEE, ISDN, ISO/OSI model, LAN, modem, network, synchronous transmission. *De comparat cu* data transmission, telecommunications, teleprocess.

Communications Act of 1934 Legea comunicațiilor din 1934 – *A se vedea* FCC.

communications channel canal de comunicație – *A se vedea* channel (definiția 2).

communications controller controller de comunicații – Dispozitiv prin intermediul căruia se realizează comunicația cu calculatorul gazdă la care este atașat. Controllerul de comunicații permite o utilizare mai eficientă a timpului de prelucrare al calculatorului deoarece preia o serie de operații cum ar fi transmisia, recepția, decodificarea și verificarea apariției erorilor în cursul unei transmisii. Controllerul de comunicații poate fi o mașină programabilă sau un dispozitiv mai simplu, neprogramabil, conce-

put să lucreze conform anumitor protocoale de comunicație. *A se vedea și* front-end processor (definiția 2).

communications link legătură de comunicații – Conexiunea dintre două calculatoare care permite transferul datelor.

communications network rețea de comunicații – *A se vedea* network.

communications parameter parametru de comunicații – Oricare dintre elementele de configurare care trebuie stabilite pentru a permite calculatorului să comunice. De exemplu, pentru a realiza o comunicație asincronă între două modemuri, trebuie stabilită valoarea unor parametri cum ar fi viteza modemului, numărul biților de date și al biților de stop și tipul de verificare a parității.

communications port port de comunicații – *A se vedea* COM (definiția 1).

communications program program de comunicații – Program care permite unui calculator să se conecteze la alt calculator și să facă schimb de informații. Pentru a iniția o comunicație, programul de comunicații trebuie să execute o serie de operații, cum ar fi stabilirea parametrilor de comunicație, stocarea numerelor de telefon și formarea lor automată, înregistrarea și executarea procedurilor de conectare, precum și formarea repetată a unui număr de telefon atunci când linia este ocupată. După realizarea comunicației, programele de comunicații pot salva pe disc mesajele primite și pot găsi și trimite anumite fișiere de pe disc. În timpul comunicațiilor, aceste programe realizează diverse operații esențiale (de obicei invizibile utilizatorului), cum ar fi codificarea datelor, coordonarea transmisiunilor și verificarea apariției erorilor.

communications protocol protocol de comunicații – Set de reguli (standarde) conceput pentru a permite calculatoarelor să se conecteze între ele și să facă schimb de informație, cu un număr cât mai mic de erori. Protocolul acceptat de toți pentru standardizarea comunicațiilor între calculatoare este un set de șapte straturi de reguli referitoare la hardware și software, cunoscut sub numele de modelul OSI (Open System Interconnection). Înainte de elaborarea modelului OSI, era folosit un standard oarecum diferit al firmei IBM, numit SNA

(Systems Network Architecture). Cuvântul *protocol* este folosit adesea, uneori incorect, cu referire la seturi de standarde care afectează anumite aspecte ale comunicației, cum ar fi transferul fișierelor (de exemplu XMODEM și ZMODEM), dialogul de confirmare (de exemplu XON/XOFF) sau transmisia prin rețea (de exemplu CSMA/CD). *A se vedea și* ISO/OSI model, SNA.

communications satellite satelit de comunicații – Satelit care staționează pe o orbită geosincronă și care acționează ca un releu de microunde, ce primește semnale trimise de o stație terestră, le amplifică și le transmite, folosind altă frecvență, către altă stație terestră. Utilizați inițial pentru transmisia semnalelor telefonice și de televiziune, sateliții de comunicații pot fi folosiți și pentru transmisia cu mare viteză a datelor de calculator. Problemele care apar în cazul utilizării sateliților pentru comunicațiile între calculatoare țin de întârzierea de propagare (timpul necesar pentru parcurgerea distanței de către semnal) și de securitatea datelor. *A se vedea și* downlink, uplink.

communications server server de comunicații – Poartă care translatează pachetele dintr-o rețea locală în semnale asincrone (cum ar fi cele utilizate pe liniile telefonice sau în comunicațiile seriale RS-232-C) și permite tuturor nodurilor accesul la modemurile și conexiunile din rețea. *A se vedea și* gateway, RS-232-C standard.

communications slot slot de comunicații – În cazul multor modele de calculatoare Apple Macintosh, slot de extensie dedicat cartelelor cu interfață de rețea. *Acronim:* CS.

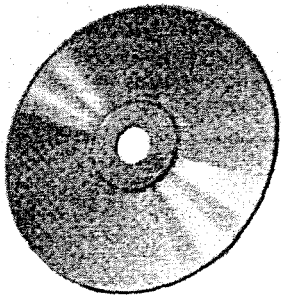
communications software software de comunicații – Software-ul care controlează modemul în funcție de comenzile date de utilizator. În general, un astfel de software include un emulator de terminal și diverse facilități pentru transferul fișierelor. *A se vedea și* modem, terminal emulation.

communications system sistem de comunicații – Combinația de hardware, software și legături de transfer al datelor care alcătuiește o facilitate de comunicații.

Communications Terminal Protocol Protocol de terminal care permite unui utilizator dintr-o locație de la distanță accesul la un calculator ca

și cum calculatorul de la distanță ar fi conectat direct (cablat). *Acronim:* CTERM.

compact disc compact-disc – **1.** Suport optic de stocare pentru date digitale, în special audio. Un compact-disc este un disc metalic fără proprietăți magnetice, lustruit, acoperit cu un strat din material plastic, care poate stoca până la 74 de minute de sunete înregistrate în condiții de înaltă fidelitate. Discul este citit optic cu ajutorul unui mecanism care folosește o sursă de lumină de înaltă intensitate, cum este laserul, și oglinzi. A se vedea ilustrația. *Acronim:* CD. *Se mai numește și* optical disc (disc optic). **2.** Tehnologie care stă la baza unor suporturi de stocare cum ar fi discurile CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-I, CD-R, DVI și PhotoCD. Aceste suporturi sunt de tip compact-disc, dar se deosebesc prin natura datelor digitale stocate și prin capacitățile de citire/scriere pe care le oferă. Specificațiile referitoare la formatele utilizate de diferite compact-discuri sunt prezentate în cărți a căror semnificație este indicată de culoarea copertelor. De exemplu, documentația pentru compact-discurile audio se găsește în Red Book (Cartea Roșie). *A se vedea și* CD-I, CD-R, CD-ROM, CD-ROM/XA, DVI, Green Book (definiția 2), Orange Book (definiția 2), PhotoCD, Red Book (definiția 2).



Compact-disc.

compact disc-erasable compact-disc cu ștergere – Îmbunătățire a tehnologiei compact-discurilor, care permite modificarea repetată a informațiilor stocate. Compact-discurile actuale sunt de tip „o scriere, mai multe citiri", ce nu permit ștergerea datelor, ci doar adăugarea unora noi. *Acronim:* CD-E.

compact disc-interactive compact-disc interactiv – *A se vedea* CD-I.

compact disc player CD-player – Dispozitiv care citește informațiile stocate pe un compact-disc. Un CD-player conține echipamentul optic necesar pentru citirea datelor de pe disc și circuitele electronice care permit interpretarea datelor citite.

compact disc-recordable and erasable pentru compact-discuri înregistrabile sau cu ștergere – Ceea ce ține de sau aparține unei componente hardware sau software utilizate la interfața dintre calculatoare și dispozitivele care lucrează cu compact-discuri ce pot fi înregistrate sau compact-discuri ce pot fi șterse. *A se vedea și* compact disc-recordable.

compact disc-rewritable compact-disc cu rescriere – Tehnologia, echipamentul, software-ul și suportul utilizate la producerea compact-discurilor cu scriere multiplă. *Acronim:* CD-RW.

compaction compactare – Procesul prin care sunt comasate într-un spațiu cât mai mic zonele de memorie sau de stocare alocate curent, astfel încât să fie eliberat cât mai mult spațiu continuu. *De comparat cu* dispersion, file fragmentation (definiția 1).

compact model modelul compact – Model de memorie utilizat de procesoarele din familia Intel 80x86. Modelul compact permite să se folosească doar 64 de kiloocteți pentru codul programului, dar până la 1 megaoctet pentru datele acestuia. *A se vedea și* memory model.

comparator comparator – Dispozitiv cu care se compară două articole pentru a se stabili dacă sunt egale. În electronică, de exemplu, comparatorul este un circuit în care sunt introduse două tensiuni și care o indică pe cea mai mare.

compare a compara – A evalua două articole, cum ar fi cuvintele, fișierele sau valorile numerice, pentru a stabili dacă sunt identice sau diferite. În cazul unui program, rezultatul unei operații de comparare determină adesea ce acțiune va fi executată în continuare.

compatibility compatibilitate – **1.** Măsura în care un calculator, un dispozitiv atașat, un fișier de date sau un program pot folosi comenzile, formatele sau limbajele utilizate de altul. Compatibilitatea reală înseamnă că diferențele operaționale sunt invizibile atât pentru utilizatori, cât și pentru programe. **2.** Măsura în care două

mașini pot lucra împreună. Compatibilitatea (sau lipsa ei) indică până la ce nivel două calculatoare pot comunica, partaja date sau rula aceleași programe. De exemplu, între un calculator Apple Macintosh și unul IBM PC nu există de obicei compatibilitate, astfel încât ele nu pot comunica sau face schimb de date decât prin intermediul unor componente hardware și/sau software care au rolul de convertoare. **3.** Măsura în care o componentă hardware respectă un anumit standard (de exemplu, există produse compatibile IBM sau compatibile Hayes). În acest sens, compatibilitatea totală înseamnă că produsul respectiv funcționează în toate privințele conform standardului la care se face referire. **4.** Referitor la software, compatibilitatea indică posibilitatea ca un anumit program să ruleze la un calculator. Un calculator despre care se spune că este compatibil software poate rula programe scrise pentru alte mărci sau modele de calculatoare. De asemenea, compatibilitatea software se referă și la măsura în care două programe pot lucra împreună și folosi aceleași date. Un alt aspect al compatibilității software este capacitatea a două programe total diferite, cum ar fi un procesor de texte și un program de desenare, de a încorpora imagini sau fișiere create de celălalt. Toate tipurile de compatibilitate software devin din ce în ce mai importante, pe măsură ce comunicațiile, lucrul în rețea și transferurile de fișiere program la program devin aspecte aproape esențiale ale utilizării unui calculator. *A se vedea și* downward compatibility, upward-compatible.

compatibility box casetă de compatibilitate – *A se vedea* DOS box (definiția 1).

compatibility mode mod de compatibilitate – Mod în care o componentă hardware sau software dintr-un sistem poate lucra cu software-ul din alt sistem. Termenul este utilizat adesea cu referire la capacitatea unor sisteme de operare avansate destinate microprocesoarelor Intel (de exemplu OS/2 și Windows NT) de a permite rularea software-ul MS-DOS ori la capacitatea unor stații de lucru UNIX sau sisteme Apple Macintosh de a rula software MS-DOS.

compile a compila – A translata în cod obiect întregul cod sursă al unui program scris într-un limbaj de nivel înalt, înainte de a executa programul. Codul obiect este cod mașină executabil sau o variantă de cod mașină. Într-un cadru mai larg, prin *compilare* se înțelege translatarea unei descrieri simbolice de nivel înalt într-un format care poate fi citit de mașină sau care folosește un limbaj de nivel jos. Programul care realizează această operație se numește *compilator*. *A se vedea și* compile time, compiler (definiția 2), high-level language, machine code, source code. *De comparat cu* interpret.

compile-and-go compilare cu execuție imediată – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui mediu de dezvoltare care rulează automat programul după ce îl compilează. *A se vedea și* compile, execute.

compiled Basic Basic compilat – Orice versiune de Basic care este translatat în cod mașină înainte de a fi executat. În mod normal, Basic era un limbaj interpretat (era translatat și executat instrucțiune cu instrucțiune); versiunea compilată a fost elaborată pentru programatorii profesioniști, deoarece programele scrise în limbajul Basic compilat sunt mai rapide. *A se vedea și* Basic, compiled language, interpreted language.

compiled language limbaj compilat – Limbaj translatat în cod mașină înaintea execuției, spre deosebire de limbajele interpretate, care sunt translatate și executate instrucțiune cu instrucțiune. *A se vedea și* compiler (definiția 2). *De comparat cu* interpreted language.

compiler compilator – **1.** Orice program care transformă un set de simboluri în altul prin aplicarea unui set de reguli sintactice și semantice. **2.** Program care translatează în cod obiect întregul cod sursă al unui program dintr-un limbaj de nivel înalt înainte de a executa programul. *A se vedea și* assembler, compile, high-level language, interpreted language, language processor, object code.

compile time timpul compilării – Timpul necesar pentru compilarea unui program. Durata compilării poate varia de la o fracțiune de secundă la câteva ore, în funcție de mărimea și complexitatea programului, viteza compilatorului și performanțele hardware-ului. *A se vedea și* compiler (definiția 2). **2.** Etapa compilării programului (se spune că cele mai multe limbaje evaluează expresiile constante în timpul compilării, dar expresiile variabile sunt evaluate în timpul execuției). *A se vedea și* link time, run time.

compile-time binding asocierea din timpul compilării – Atribuirea semnificației unui identificator (cum ar fi numele unei funcții sau o constantă) din program în timpul compilării, nu în timpul execuției acestuia. *De comparat cu* run-time binding.

complement complement – În mare, număr care poate fi privit ca „imaginea în oglindă" a altui număr scris în aceeași bază, ca de exemplu baza 10 sau 2. De obicei, complementele sunt utilizate la reprezentarea numerelor negative. În domeniul calculatoarelor, se întâlnesc două tipuri de complemente: complementul restrâns și complementul față de bază. Complementul restrâns este cunoscut în sistemul zecimal sub numele de complementul față de nouă, iar în sistemul binar sub numele de complementul față de 1. Complementul față de bază mai este denumit în sistemul zecimal și complement față de zece, iar în sistemul binar complement față de doi și este folosit de obicei la reprezentarea numerelor negative în timpul prelucrării. *A se vedea și* complementary operation, nine's complement, ten's complement, two's complement.

complementary metal-oxide semiconductor metal-oxid-semiconductor complementar – *A se vedea* CMOS.

complementary operation operație complementară – În logica booleeană, operație care conduce la un rezultat opus față de altă operație aplicată acelorași date. De exemplu, dacă A este adevărat, A negat (complementul său) este fals. *A se vedea și* Boolean algebra.

completeness check verificarea integrității – Măsură de supraveghere pentru a se asigura prezența tuturor datelor cerute într-o înregistrare. *De comparat cu* consistency check.

complex instruction set computing set complex de instrucțiuni – *A se vedea* CISC.

complex number număr complex – Număr care are forma $a+bi$, unde a și b sunt numere reale, iar i este rădăcina pătrată din -1 și se numește unitate imaginară. Numerele complexe pot fi reprezentate într-un spațiu bidimensional, numit plan complex. Numărul a este indicat pe axa orizontală (axa reală), iar numărul b este indicat pe axa verticală (axa imaginară). *De comparat cu* real number.

comp. newsgroups grupuri de informare comp. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din

ierarhia comp. și au prefixul comp. Aceste grupuri sunt dedicate componentelor hardware și software de calculatoare și altor subiecte referitoare la informatică. Grupurile de informare comp. formează una dintre cele șapte ierarhii de grupuri de informare originale din Usenet. Celelalte șase sunt misc., news., rec., sci., soc. și talk. *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

component componentă – **1.** Parte dintr-un sistem sau o structură mai mare. **2.** Rutină software modulară care a fost compilată și legată dinamic și care este gata de utilizare împreună cu alte componente sau programe. *A se vedea și* compile, component software, link (definiția 1), program, routine.

Component Object Model *A se vedea* COM (definiția 2).

component software componentă software – Rutină software modulară (componentă) ce poate fi combinată cu alte componente pentru a forma un program. Programatorul poate utiliza și reutiliza o componentă fără să fie necesar să înțeleagă funcționarea sa internă, ci doar modul în care este apelată de program și felul în care primește și returnează datele. *Se mai numește și* componentware. *A se vedea și* component, program, routine.

componentware componentware – *A se vedea* component software.

COM port sau **comm port** port COM – Prescurtare de la **com**munications **port**, adresa logică atribuită de MS-DOS (versiunea 3.3 și cele ulterioare) și Microsoft Windows (inclusiv Windows 95 și Windows NT) fiecăruia dintre cele patru porturi seriale ale unui calculator personal IBM sau ale unuia compatibil. Denumirea de port COM a ajuns să fie folosită și pentru conectoarele întrebuințate la atașarea perifericelor cum ar fi imprimantele, scannerele sau modemurile externe. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* COM (definiția 1), input/output port, serial port.

Port COM.

composite display display cu semnal complex – Sistem de afișare folosit în televizoare și unele monitoare de calculator, care extrage imaginea dintr-un semnal complex (numit uneori și *semnal NTSC*). Semnalul complex transportă de-a lungul unui fir nu numai informațiile codificate pe baza cărora este realizată imaginea, dar și impulsurile de sincronizare pentru baleiajul pe orizontală și pe verticală. Displayurile cu semnal complex pot fi de tip color sau monocrome. Semnalul complex pentru displayurile color combină cele trei culori primare (roșu, verde și albastru) într-o rafală de culori care determină nuanța culorii afișate pe ecran. Imaginea oferită de monitoarele cu semnal complex nu este la fel de clară ca imaginea monitoarelor monocrome sau a monitoarelor color de tip RGB, care folosesc semnale (și fire) separate pentru cele trei culori ale imaginii. *A se vedea și* color burst, color monitor, monochrome display, NTSC, RGB monitor.

composite key cheie compusă – Cheie în care sunt incluse două sau mai multe câmpuri ale unui fișier, două sau mai multe coloane ale unui tabel sau două sau mai multe atribute ale unei relații.

composite video display display cu semnal video complex – Display care primește toate informațiile video (culoare, sincronizare orizontală și sincronizare verticală) codificate într-un singur semnal. În Statele Unite, videocasetofoanele și televizoarele folosesc semnalul video de tip NTSC (National Television System Committee). *A se vedea și* NTSC. *De comparat cu* RGB monitor.

compound statement instrucțiune compusă – O singură instrucțiune alcătuită din două sau mai multe instrucțiuni individuale.

compress[1] Utilitar UNIX brevetat care permite micșorarea fișierelor de date. Fișierele comprimate cu acest utilitar au extensia .Z.

compress[2] a comprima – A reduce dimensiunea unui set de date, cum ar fi un fișier sau un mesaj, astfel încât să fie stocat într-un spațiu mai restrâns sau să fie transmis folosindu-se o lățime de bandă mai mică. Datele pot fi comprimate prin îndepărtarea configurațiilor de biți care se repetă și prin înlocuirea lor cu o formă rezumativă care ocupă mai puțin spațiu. Prin restaurarea acestor configurații de biți, datele

sunt decomprimate. În cazul fișierelor cu text, cu cod de program sau cu date numerice, trebuie folosite metode de comprimare fără pierderi. În cazul fișierelor cu secvențe video sau audio, pot fi utilizate și metode de comprimare cu pierderi. *A se vedea și* lossless compression, lossy compression.

compressed digital video video digital comprimat – *A se vedea* CDV (definiția 1).

compressed disk disc comprimat – Hard-disc sau dischetă cu capacitatea aparentă de stocare mărită cu ajutorul unui utilitar de comprimare cum ar fi Stacker sau Double Space. *A se vedea și* data compression.

compressed drive unitate comprimată – Hard-disc cu capacitatea aparentă de stocare mărită cu ajutorul unui utilitar de comprimare cum ar fi Stacker sau Double Space. *A se vedea și* compressed disk, data compression.

compressed file fișier comprimat – Un fișier al cărui conținut a fost comprimat cu un program utilitar special, astfel încât ocupă un spațiu mai mic pe disc sau pe alt dispozitiv de stocare decât în starea necomprimată (normală). *A se vedea și* installation program, LHARC, PKUNZIP, PKZIP, utility program.

Compressed SLIP Prescurtare de la **Compressed** **S**erial **L**ine **I**nternet **P**rotocol. Versiune a protocolului SLIP care utilizează informații comprimate referitoare la adresele Internet, ceea ce duce la obținerea unei viteze mai mari decât a protocolului SLIP. *Acronim:* CSLIP. *A se vedea și* SLIP.

compression comprimare – *A se vedea* data compression.

compressor comprimator – Dispozitiv care limitează într-un anumit fel semnalul transmis (de exemplu micșorează volumul) pentru a crește eficiența.

CompuServe Serviciu on-line care oferă informații și capacități de comunicare, inclusiv acces la Internet. Este cunoscut în special pentru forumurile care oferă suport tehnic produselor comerciale hardware și software și ca fiind unul dintre cele mai mari servicii on-line cu caracter comercial.

computation-bound limitat de capacitatea de calcul – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei situații în care performanța calculatorului este limitată de numărul de operații aritmetice pe care trebuie să le realizeze microprocesorul. Când un sistem este limitat de

MODALITĂȚI DE CLASIFICARE A CALCULATOARELOR

Clasa	Calculatoarele pot fi împărțite în supercalculatoare, calculatoare mainframe, superminicalculatoare, minicalculatoare, stații de lucru și microcalculatoare. Dacă celelalte caracteristici (cum ar fi anul de fabricație) sunt identice, această clasificare oferă indicații privind dimensiunea, costul și capacitatea de prelucrare a calculatorului.
Generația	Calculatoarele cu semnificație istorică din prima generație, cum ar fi UNIVAC, introduse în anii 1950, erau realizate cu tuburi electronice cu vid. Calculatoarele din a doua generație, apărute la începutul anilor 1960, sunt cele în care tuburile cu vid au fost înlocuite de tranzistoare. Calculatoarele din a treia generație, apărute în anii 1960, sunt cele în care tranzistoarele au fost înlocuite de circuitele integrate. A patra generație, apărută la mijlocul anilor 1970, este formată de calculatoarele realizate cu circuite integrate pe scară largă (LSI), care permit încorporarea a mii de circuite pe un singur cip. O dată cu această generație au apărut și microcalculatoarele. Se conturează și o a cincea generație, formată din calculatoare care sunt realizate cu circuite integrate pe scară foarte largă (VLSI) și care folosesc metode de calcul foarte complexe, bazate pe inteligența artificială și prelucrarea distribuită reală.
Modul de prelucrare	Calculatoarele sunt fie analogice, fie digitale. Calculatoarele analogice, utilizate în general în scopuri științifice, reprezintă valorile prin semnale cu variație continuă, care pot avea o infinitate de valori în cadrul unui anumit domeniu. Calculatoarele digitale, cele la care se gândesc cei mai mulți atunci când se referă la calculatoare, reprezintă valorile prin semnale discrete, biții, care au semnificația cifrelor binare 0 sau 1.

capacitatea de calcul, microprocesorul este supraîncărcat cu calcule. *Se mai numește și* CPU-bound (limitat de CPU).

compute a calcula (1), a utiliza calculatorul (2) – **1.** A efectua calcule. **2.** A executa ceva la calculator sau a-l determina pe el să o facă.

computer calculator – Orice mașină capabilă să realizeze trei lucruri: să accepte intrări structurate, să le prelucreze conform unor reguli prestabilite și să furnizeze rezultatele sub forma unei ieșiri. Modalitățile de clasificare a calculatoarelor sunt prezentate în tabel. *A se vedea și* analog, digital (definiția 2), integrated circuit, large-scale integration, very-large-scale integration.

computer-aided design proiectare asistată de calculator – *A se vedea* CAD.

computer-aided design and drafting proiectare și desenare asistate de calculator – Sistem alcătuit din componente hardware și software, asemănător sistemelor CAD, dar cu caracteristici suplimentare în ceea ce privește convențiile tehnice, cum ar fi capacitatea de a afișa specificațiile cotelor și alte observații. *Acronim:* CADD.

computer-aided design/ computer-aided manufacturing proiectare asistată de calculator/fabricare asistată de calculator – *A se vedea* CAD/CAM.

computer-aided engineering inginerie asistată de calculator – *A se vedea* CAE.

computer-aided instruction educare asistată de calculator – *A se vedea* CAI.

computer-aided manufacturing fabricare asistată de calculator – *A se vedea* CAM.

computer-aided testing testare asistată de calculator – *A se vedea* CAT.

Computer and Business Equipment Manufacturers Association *A se vedea* CBEMA.

computer art artă pe calculator – Termen cu caracter general, care se referă atât la arta realizată cu ajutorul calculatorului, cât și la arta realizată de calculator, diferența fiind aceea că în primul caz autorul este uman, iar în al doilea este electronic. Când este vorba de un autor uman, arta pe calculator este creată cu ajutorul programelor de pictare, care pun la îndemâna utilizatorului diferite instrumente de desenare, pensule, contururi, modele și culori. De asemenea, există programe care oferă figuri gata desenate sau posibilități de animație.

computer-assisted diagnosis diagnosticare asistată de calculator – Utilizarea calculatoarelor de către medici pentru a evalua starea de sănătate a pacientului. Programele cu caracter medical pot ajuta la stabilirea cauzei, a simptomelor și a tratamentului într-un anumit caz și țin evidența evoluției pacientului și a rezultatelor analizelor. *A se vedea și* expert system.

computer-assisted instruction educare asistată de calculator – *A se vedea* CAI.

computer-assisted learning învățare asistată de calculator – Utilizarea calculatoarelor și a capacităților lor multimedia în vederea prezentării informațiilor cu caracter educațional.

computer-assisted teaching predare asistată de calculator – *A se vedea* CAI.

computer-based learning învățare pe baza calculatorului – *A se vedea* CBL.

computer-based training instruire bazată pe calculator – *A se vedea* CBT.

computer center centru de calcul – Spațiu central unde se găsesc calculatoare, de exemplu calculatoarele mainframe sau minicalculatoarele, împreună cu echipamentul necesar pentru a asigura servicii de prelucrare a datelor pentru un grup de persoane.

computer conferencing conferință prin calculator – Legătura între două persoane realizată prin intermediul unor calculatoare plasate în locuri diferite, conectate printr-o facilitate de comunicare.

computer control console consolă de comandă a calculatorului – *A se vedea* system console.

computer crime delict informatic – Utilizarea ilegală a calculatorului din plăcere (cum este cazul hackerilor) sau în vederea obținerii unui profit (cum este cazul hoților). *A se vedea și* hacker (definiția 2).

computer-dependent dependent de calculator – *A se vedea* hardware-dependent.

Computer Emergency Response Team *A se vedea* CERT.

computer engineering ingineria calculatoarelor – Disciplina care se ocupă cu studiul conceptelor care stau la baza proiectării componentelor hardware destinate calculatoarelor.

computer family familie de calculatoare – Termen folosit în general pentru a indica un grup de calculatoare ce utilizează același microprocesor sau microprocesoare care fac parte dintr-o anumită clasă și au anumite caracteristici de proiectare comune. De exemplu, calculatoarele Apple Macintosh, începând cu calculatorul Macintosh original (lansat pe piață în 1984) și terminând cu Quadra, reprezintă o familie de calculatoare care are la bază microprocesoarele Motorola 68000, 68020, 68030 și 68040. Familiile de calculatoare au tendința de a se constitui ca dubluri ale familiilor de microprocesoare, dar există și excepții. De exemplu, calculatoarele Macintosh nu mai sunt dotate cu procesoare 680x0, iar familia Macintosh s-a „extins" la o altă generație de calculatoare: Power Macs, bazate pe microprocesorul PowerPC.

computer game joc pe calculator – Clasă de programe în care unul sau mai mulți utilizatori interacționează cu calculatorul ca o formă de distracție. Jocurile pe calculator acoperă o paletă largă, începând cu jocurile cu litere pentru preșcolari și până la șah, căutări de comori, lupte și simulări ale unor evenimente din lumea reală. Jocurile sunt controlate prin tastatură, joystick sau alt dispozitiv și sunt disponibile pe dischete, pe discuri CD-ROM, sub formă de cartușe cu jocuri sau pe dispozitive de arcadă.

computer graphics grafică pe calculator – Afișarea unor „imagini" pe ecranul calculatorului, spre deosebire de situația în care sunt afișate doar caractere alfabetice sau numerice. Grafica pe calculator cuprinde diferite metode de generare, afișare și stocare a informațiilor. Astfel, grafica pe calculator se poate referi la crearea diagramelor comerciale, la afișarea unor desene, a caracterelor cursive sau a indicatoarelor de mouse sau la modul în care sunt generate și afișate imaginile. *A se vedea și* graphics mode, presentation graphics, raster graphics, vector graphics.

Computer Graphics Interface Standard de software aplicat dispozitivelor grafice pentru calculator, cum ar fi imprimantele și plotterele. Computer Graphics Interface face parte dintr-un standard grafic numit GKS (Graphical Kernel System), care se bucură de o acceptare largă și care pune la îndemâna programatorilor de aplicații metode standard de creare, manipulare și afișare sau tipărire a graficii la calculator. *Acronim:* CGI. *A se vedea și* Graphical Kernel System.

Computer Graphics Metafile Standard de software înrudit cu GKS (Graphical Kernel System), care oferă programatorilor de aplicații posibilitatea de a descrie grafica sub forma unui set de instrucțiuni ce permite crearea ei de câte ori este nevoie. Un metafișier de grafică poate fi stocat pe disc sau trimis la un dispozitiv de ieșire. Pentru aceste fișiere, Computer Graphics Metafile asigură un limbaj de descriere compatibil cu standardul GKS. *Acronim:* CGM. *A se vedea și* Graphical Kernel System.

computer-independent language limbaj independent de calculator – Limbaj de calculator conceput astfel încât să fie independent de orice platformă hardware dată. Cele mai multe limbaje de nivel înalt au fost create cu intenția de a fi independente de calculator, dar implementarea lor (sub formă de compilatoare sau interpretoare) are de obicei elemente specifice unui anumit tip de hardware. *A se vedea și* computer language.

computer-input microfilm intrare de calculator pe microfilm – *A se vedea* CIM (definiția 2).

computer instruction instrucțiune de calculator (1), educare cu calculatorul (2) – **1.** Instrucțiune pe care un calculator o poate recunoaște și executa. *A se vedea și* machine instruction. **2.** Utilizarea unui calculator ca mijloc de învățământ. *A se vedea și* CAI.

computer-integrated manufacturing producție computerizată – *A se vedea* CIM (definiția 1).

computer interface unit interfață de calculator – *A se vedea* interface (definiția 3).

computerized axial tomography tomografie axială computerizată – *A se vedea* CAT (definiția 3).

computerized mail poștă prin calculator – *A se vedea* e-mail[1].

computer language limbaj de calculator – Limbaj artificial cu care sunt specificate instrucțiunile care urmează să fie executate de un calculator. Termenul acoperă un domeniu larg, începând cu limbajele de mașină codificate binar și terminând cu limbajele de nivel înalt. *A se vedea și* assembly language, high-level language, machine code.

computer letter scrisoare la calculator – *A se vedea* form letter.

computer literacy specializare în calculatoare – Bagajul de cunoștințe din domeniul calculatoarelor dublat de capacitatea de a le folosi eficient.

Utilizatorul cu gradul de specializare în calculatoare cel mai scăzut știe să dea drumul calculatorului, să lanseze și să închidă aplicații simple și să salveze și să tipărească date. La niveluri mai înalte, specializarea în calculatoare implică utilizarea unor aplicații complexe și, posibil, capacitatea de a crea programe în limbaje cum ar fi Basic sau C. La cele mai înalte niveluri, un specialist în calculatoare posedă cunoștințe care țin de electronică și știe să lucreze cu limbajul de asamblare. *A se vedea și* power user.

computer-managed instruction instruire condusă de calculator – *A se vedea* CMI.

computer name nume de calculator – În cazul rețelelor de calculatoare, numele care identifică în mod unic un calculator. Numele unui calculator nu poate fi folosit de alt calculator sau de un domeniu din rețea. Se deosebește de numele de utilizator prin aceea că el este folosit de restul sistemului pentru a identifica un anumit calculator și resursele sale partajate în vederea accesului. *De comparat cu* alias (definiția 2), user name.

computer network rețea de calculatoare – *A se vedea* network.

computer-output microfilm ieșire de calculator pe microfilm – *A se vedea* COM (definiția 4).

computerphile pasionat de calculatoare – Persoană preocupată de lumea calculatoarelor, care colecționează calculatoare sau care își dedică timpul liber utilizării lor.

computer power puterea calculatorului – Capacitatea de lucru a unui calculator. Dacă este definită prin numărul de instrucțiuni pe care le poate executa mașina într-o anumită perioadă de timp, puterea calculatorului se măsoară în milioane de instrucțiuni pe secundă (MIPS) sau milioane de operații în virgulă mobilă pe secundă (MFLOPS). Puterea calculatorului poate fi măsurată și altfel, în funcție de necesitățile și scopul persoanei care evaluează mașina. Adesea, utilizatorii sau cei care cumpără un calculator înțeleg prin puterea calculatorului cantitatea de memorie cu acces aleatoriu (RAM), viteza de lucru a procesorului sau numărul biților care pot fi manipulați simultan (8, 16, 32 și așa mai departe). Într-o asemenea evaluare trebuie să se țină totuși cont și de alți factori. Doi dintre cei mai importanți sunt măsura în care componentele calculatorului sunt armonizate și măsura în care ele sunt potrivite pentru lucrările ce urmează să fie efectuate. De exemplu, indiferent de viteza sau puterea unui calculator, un hard-disc lent (având un timp de acces de 65 de milisecunde sau mai mare) va impune o viteză de lucru mică în cazul operațiilor care sunt legate de el. *A se vedea și* access time (definiția 2), benchmark', MFLOPS, MIPS.

Computer Press Association Organizație formată din ziariști, realizatori de emisiuni și autori de cărți referitoare la tehnologia și industria calculatoarelor.

Computer Professionals for Social Responsibility *A se vedea* CPSR.

computer program program de calculator – Set de instrucțiuni scris într-un anumit limbaj de programare pentru a fi executat de un calculator în vederea efectuării unei lucrări. Termenul implică de obicei o entitate de sine stătătoare, spre deosebire de rutine sau de biblioteci. *A se vedea și* computer language. *De comparat cu* library (definiția 1), routine.

computer-readable care poate fi citit de calculator – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic informațiilor care pot fi interpretate și prelucrate de un calculator. Există două tipuri de informații care pot fi citite de calculator. O primă categorie o constituie codurile de bare, benzile magnetice, caracterele scrise cu cerneală magnetică și celelalte formate care implică scanarea printr-o anumită modalitate și citirea datelor de către calculator. Cea de-a doua categorie se referă la codul mașină, forma sub care ajung instrucțiunile și datele la microprocesorul calculatorului.

computer revolution revoluția calculatoarelor – Fenomenul social și tehnologic care a dus la dezvoltarea rapidă și răspândirea pe scară largă a calculatoarelor, în special a calculatoarelor personale, destinate unui singur utilizator. Impactul acestor mașini este considerat revoluționar din două motive. Mai întâi, apariția și succesul lor au avut loc într-un interval foarte scurt de timp. În al doilea rând, mai important, viteza și precizia lor au dus la schimbarea modului de prelucrare, stocare și transferare a informațiilor.

computer science informatică – Disciplină care se ocupă cu studiul calculatoarelor, având în vedere proiectarea, modul de lucru și utilizarea

acestora în cursul prelucrării informațiilor. Informatica combină aspectele teoretice și practice ale ingineriei, electronicii, teoriei informației, matematicii, logicii și comportamentului uman. Domeniul acoperit de știința calculatoarelor începe cu programarea și arhitectura calculatoarelor și ajunge la inteligența artificială și robotică.

computer security securitatea calculatoarelor – Măsurile luate pentru a proteja un calculator și informațiile conținute de acesta. Când este vorba de sisteme mari sau de sisteme care manipulează date financiare sau confidențiale, securitatea calculatoarelor este încredințată unor profesioniști, care beneficiază de cunoștințele tehnice și juridice necesare. În cazul unui microcalculator, protecția datelor poate fi obținută prin realizarea unor copii de siguranță și prin păstrarea lor în alt loc, iar integritatea datelor din calculator poate fi asigurată prin atribuirea de parole fișierelor, prin transformarea lor în fișiere de tip „numai pentru citire" pentru a împiedica efectuarea modificărilor, prin zăvorârea fizică a hard-discului, prin copierea datelor cu caracter special pe dischete și păstrarea lor într-un dulap închis și prin instalarea unor programe antivirus. Dacă la calculator au acces mai multe persoane, pentru a se asigura datele se poate cere utilizatorilor să folosească parole și se poate hotărî ca accesul la informațiile speciale să fie permis numai persoanelor autorizate. *A se vedea și* bacterium, encryption, virus.

computer simulation simulare pe calculator – *A se vedea* simulation.

computer system sistem de calcul – Ansamblu format din toate componentele funcționale ale unui calculator și hardware-ul asociat. În configurația de bază, un sistem de calcul de tip microcalculator conține o consolă (sau unitate de sistem) cu una sau mai multe unități de disc, un monitor și o tastatură. Sistemului îi pot fi adăugate și alte dispozitive, numite *periferice*, cum ar fi o imprimantă, un modem sau un mouse. Software-ul nu este considerat de obicei ca o parte a sistemului de calcul, cu toate că sistemul de operare, care asigură funcționarea hardware-ului, este cunoscut sub numele de software de sistem.

computer telephone integration integrarea telefonului în calculator – Proces care permite

aplicațiilor de calculator să răspundă apelurilor telefonice, să furnizeze pe ecran informații dintr-o bază de date simultan cu apelul telefonic, să redirijeze automat apelurile prin tragere și plasare, să formeze automat numerele de telefon păstrate într-o bază de date și să identifice apelurile pentru a le transfera unor destinatari predefiniți. *A se vedea și* drag-and-drop.

computer typesetting culegere computerizată – Operații de culegere controlate parțial sau în întregime de calculatoare. Controlul parțial poate implica transmiterea textului direct de la sursă la mașina de culegere, fără a se mai trece prin etapa de montaj. Computerizarea completă poate presupune digitizarea graficii, care apoi urmează să fie de asemenea transmisă direct mașinii de culegere și regenerată fără montaj.

computer users' group grup de utilizatori de calculator – *A se vedea* user group.

computer utility utilitar de calculator – *A se vedea* utility.

computer virus virus de calculator – *A se vedea* virus.

computer vision vedere computerizată – Prelucrarea informațiilor vizuale de către calculator. Vederea computerizată este o formă de inteligență artificială care creează o descriere simbolică a imaginilor furnizate de obicei de o videocameră sau de un traductor în vederea convertirii lor într-o formă digitală. Vederea computerizată este utilizată adesea în domeniul roboticii. *Acronim:* CV. *A se vedea și* artificial intelligence, robotics.

COM recorder înregistrator COM – Prescurtare de la **c**omputer **o**utput **m**icrofilm **recorder** (înregistrator pe microfilm al ieșirii de calculator). Un dispozitiv care înregistrează pe microfilm datele furnizate de calculator.

CON Numele de dispozitiv logic al *consolei*; este rezervat de sistemul de operare MS-DOS pentru tastatură și ecran. Sub sistemul de operare MS-DOS, tastatura este un dispozitiv numai de intrare, ecranul este un dispozitiv numai de ieșire și ele alcătuiesc împreună consola, reprezentând principalele surse de intrare și de ieșire.

concatenate a concatena – A pune cap la cap secvențial (de exemplu, a uni șirurile „bună" și „ziua" astfel încât să rezulte șirul „bună ziua"). *A se vedea și* character string.

concatenated data set set de date concatenat – Grup de seturi separate de date înrudite tratat ca un tot în timpul prelucrării.

concentrator concentrator – Dispozitiv de comunicații care preia semnalele de la mai multe surse, cum ar fi terminalele dintr-o rețea de calculatoare, și le combină într-un singur semnal sau în mai multe înainte de a le transmite la destinație. *De comparat cu* multiplexer (definiția 2).

conceptual schema schemă conceptuală – Într-un model de baze de date care folosește arhitectura cu trei scheme (așa cum este cel descris de ANSI/X3/SPARC), descrierea conținutului informațional și a structurii bazei de date. Schema conceptuală (cunoscută și sub numele de *schemă logică*) oferă un model al întregii baze de date, acționând ca intermediar între celelalte două tipuri de scheme (internă și externă), care se referă la stocarea informațiilor și la modul în care sunt prezentate utilizatorului. În general, schemele sunt definite cu comenzi DDL (data definition language – limbaj de definire a datelor) acceptate de sistemul bazei de date. *A se vedea și* internal schema, schema.

concordance repertoriu – Listă cu cuvintele care apar într-un document, împreună cu contextul în care apar.

concurrent concurent – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei operații de calculator în care două sau mai multe procese (programe) au acces la timpul microprocesorului și, ca urmare, sunt executate aproape simultan. Utilizatorul are senzația că ele sunt executate simultan (deși nu sunt) deoarece microprocesorul lucrează cu unități de timp mult prea mici pentru a putea fi percepute de oameni.

concurrent execution execuție concurentă – Execuția aparent simultană a două sau mai multe rutine sau programe. Execuția concurentă poate fi realizată în cadrul aceluiași proces, pot fi utilizate tehnici de partajare a timpului, cum ar fi împărțirea programelor în diferite taskuri sau fire de execuție, sau pot fi utilizate mai multe procesoare. *Se mai numește și* parallel execution (execuție paralelă). *A se vedea și* parallel algorithm, processor, sequential execution, task, thread (definiția 1), time-sharing.

concurrent operation operație concurentă – *A se vedea* concurrent.

concurrent processing prelucrare concurentă – *A se vedea* concurrent.

concurrent program execution executarea programelor concurente – *A se vedea* concurrent.

condensed condensat – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui stil de font, acceptat de unele aplicații, în care lățimea caracterelor și spațiul dintre ele sunt mai mici decât în situația normală. Multe imprimante matriceale au posibilitatea să tipărească în acest mod, astfel încât pe un singur rând să încapă mai multe caractere. *De comparat cu* expanded.

condition condiție – Starea unei expresii sau a unei variabile (de exemplu, când un rezultat poate fi adevărat sau fals sau când poate fi egal sau diferit).

conditional condiționat – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei acțiuni care se execută atunci când o anumită condiție este adevărată sau nu. *A se vedea și* Boolean expression, conditional statement.

conditional branch ramificare condiționată – Într-un program, instrucțiune de ramificare care se execută atunci când un anumit cod de condiție este adevărat sau fals. Termenul este utilizat de obicei în relație cu un limbaj de nivel jos. *A se vedea și* branch instruction, condition code.

conditional compilation compilare condiționată – Compilare (translatare a codului sursă) efectuată selectiv, pe baza anumitor condiții sau indicatoare. De exemplu, s-ar putea ca anumite porțiuni ale codului, specificate de către programator, să nu fie compilate decât dacă indicatorul DEBUG este activat în timpul compilării. *A se vedea și* comment out.

conditional expression expresie condițională – *A se vedea* Boolean expresion.

conditional jump salt condiționat – Într-un program, instrucțiune de salt care se execută atunci când un anumit cod de condiție este adevărat sau fals. Termenul este utilizat de obicei în relație cu un limbaj de nivel jos. *A se vedea și* condition code, jump instruction.

conditional statement instrucțiune condiționată – În limbajele de programare, instrucțiune care selectează calea de execuție în funcție de o anumită condiție (de exemplu, enunțul IF). *A se vedea și* case statement, conditional, IF statement, statement.

conditional transfer transfer condiționat – Într-un program, transferul fluxului de execuție într-o anumită locație atunci când o anumită condiție este adevărată sau falsă. Termenul este utilizat de obicei în relație cu un limbaj de nivel înalt. *A se vedea și* conditional statement.

condition code cod de condiție – Unul dintre biții care alcătuiesc un set, căruia i se atribuie valoarea 1 (adevărat) sau 0 (fals) în urma execuării instrucțiunii de mașină anterioare. Termenul este utilizat de obicei în relație cu limbajul de asamblare sau mașină. Codurile de condiție depind de hardware, dar de obicei printre ele se numără coduri de transport, de depășire, de rezultat zero și de rezultat negativ. *A se vedea și* conditional branch.

conditioning condiționare – Utilizarea unui echipament special în vederea îmbunătățirii capacității unei linii de comunicații de a transmite date. Prin condiționare, se controlează sau se compensează atenuarea semnalelor, zgomotul și distorsiunea. Condiționarea poate fi utilizată doar în cazul liniilor închiriate, când calea dintre calculatorul care transmite și cel care recepționează este cunoscută dinainte.

conductor conductor – Substanță bună conducătoare de electricitate. Metalele sunt bune conducătoare de electricitate, argintul și aurul numărându-se printre cele mai bune. Conductoarele cele mai utilizate sunt din cupru. *De comparat cu* insulator, semiconductor.

Conference on Data Systems Languages *A se vedea* CODASYL.

CONFIG.SYS Fișier de text cu caracter special, care controlează anumite aspecte ale comportării sistemului de operare sub MS-DOS și OS/2. Comenzile din fișierul CONFIG.SYS activează sau dezactivează anumite caracteristici ale sistemului, stabilesc anumite limite pentru resurse (de exemplu, numărul maxim de fișiere care pot fi deschise simultan) și extind sistemul de operare prin încărcarea unor drivere de dispozitiv care controlează componentele hardware ale unui sistem de calcul.

configuration configurație – **1.** În cazul unui singur microcalculator, ansamblul componentelor interne și externe, printre care se numără memoria, unitățile de disc, tastatura, subsistemul de afișare și alte componente hardware, mai puțin importante, cum ar fi mouse-ul, modemul sau imprimanta. Configurația corectă se realizează prin mijloace software (opțiuni referitoare la sistemul de operare și la driverele de dispozitiv, pe care utilizatorul le stabilește în fișierele de configurare, cum ar fi AUTOEXEC.BAT și CONFIG.SYS în cazul calculatoarelor personale IBM sau al celor compatibile) și, uneori, hardware (comutatoare și jumpere). Configurația unui sistem poate fi schimbată (de exemplu prin mărirea memoriei sau prin adăugarea unei unități de disc), dar structura de bază a sistemului – arhitectura sa – rămâne aceeași. *A se vedea și* AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS. **2.** În cazul rețelelor, întregul set de componente hardware interconectate sau modul în care este constituită rețeaua – felul în care sunt conectate elementele sale.

configuration file fișier de configurare – Fișier care conține specificații ce pot fi citite de mașină referitoare la funcționarea unei componente hardware sau software sau care conține informații privind un alt fișier sau un anumit utilizator, cum ar fi identificatorul de conectare al utilizatorului.

connect charge taxă de conectare – Suma pe care trebuie să o plătească un utilizator pentru a se conecta la un sistem de comunicații comercial sau la un serviciu. Unele servicii percep o taxă fixă pe o anumită perioadă, altele percep taxe diferite, în funcție de tipul serviciului sau de cantitatea de informații parcurse. Există și firme care percep taxa în funcție de timpul de utilizare, de timpul de conectare și de distanța la care se face conexiunea, de lățimea de bandă a fiecărei sesiuni de conectare sau de o combinație a acestor criterii. *A se vedea și* connect time.

connection conexiune – Legătură fizică realizată între două sau mai multe dispozitive de comunicații prin intermediul unor fire, al undelor radio, al unui cablu cu fibre optice sau al altui tip de mediu.

connectionless fără conexiune – În cazul comunicațiilor, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei metode de transmitere a datelor care nu necesită o conexiune directă între două noduri ale unei rețele sau din rețele diferite. Comunicația fără conexiune se realizează prin pasarea (rutarea) pachetelor de date (fiecare dintre ele conținând adresa sursei și cea a destinației) de la un nod la altul, până se

ajunge la destinație. *A se vedea și* node (definiția 2), packet (definiția 2). *De comparat cu* connection-oriented.

connection-oriented orientat spre conexiune – În cazul comunicațiilor, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei metode de transmitere a datelor care necesită o conexiune directă între două noduri ale unei rețele sau din rețele diferite. *De comparat cu* connectionless.

connectivity conectivitate – **1.** Natura conexiunii dintre calculatorul utilizatorului și un alt calculator, cum ar fi un server sau un calculator gazdă din Internet sau altă rețea. Aceasta poate exprima calitatea circuitului sau a liniei telefonice, mărimea zgomotului sau lățimea de bandă. **2.** Capacitatea dispozitivelor hardware sau a pachetelor de programe de a face schimb de date cu alte dispozitive sau programe. **3.** Capacitatea dispozitivelor hardware, a pachetelor de programe sau a calculatorului propriu-zis de a lucra cu dispozitive din rețea sau cu alte dispozitive hardware, cu pachete de programe sau cu un calculator prin intermediul unei conexiuni din rețea.

connectoid conectoid – În Windows 95 și Windows NT, pictogramă care reprezintă conexiunea la rețea prin apel telefonic și care execută un script pentru a realiza conexiunea la rețeaua apelată.

connector conector – **1.** Referitor la hardware, element de cuplare folosit la legarea a două cabluri sau a unui cablu la un dispozitiv (de exemplu, un conector RS-232-C folosit la legarea unui modem la calculator). De cele mai multe ori, conectoarele sunt de două tipuri: mamă și tată. Conectorul tată are unul sau mai mulți pini expuși, iar conectorul mamă are unul sau mai multe orificii în care se introduc pinii conectorului tată. *A se vedea și* DB connector, DIN connector. **2.** În programare, simbol circular cu care se indică într-o organigramă o întrerupere, cum ar fi trimiterea spre altă pagină.

connect time timp de conectare – Perioada de timp pe durata căreia un utilizator este conectat activ la un calculator de la distanță. În sistemele comerciale, timpul de conectare este unul dintre criteriile folosite la stabilirea taxei pe care trebuie să o plătească utilizatorul. *A se vedea și* connect charge.

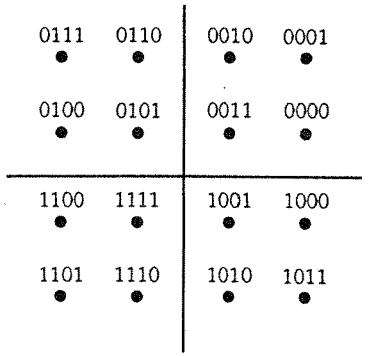
consistency check verificarea coerenței – Măsură de supraveghere pentru a se asigura că datele sunt conforme unui anumit format, limite sau alți parametri și că nu prezintă contradicții interne. *De comparat cu* completeness check.

console consolă – Unitate de control, cum ar fi un terminal, prin intermediul căreia utilizatorul comunică cu un calculator. În cazul microcalculatoarelor, consola este cutia în care sunt instalate principalele componente ale sistemului și care uneori include monitorul, tastatura sau amândouă. Sub sistemul de operare MS-DOS, consola este dispozitivul primar de intrare (tastatura) și de ieșire (ecranul) și are numele de dispozitiv CON. *A se vedea și* CON, system console.

constant constantă – Articol căruia i se atribuie un nume și care reprezintă o valoare care rămâne neschimbată pe parcursul executării unui program, spre deosebire de variabilă, a cărei valoare poate fi modificată în timpul execuției. *De comparat cu* variable.

constant expression expresie constantă – Expresie care este alcătuită doar din constante și care, prin urmare, nu își schimbă valoarea în timpul executării programului. *De comparat cu* variable expression.

constellation constelație – În comunicații, model care reprezintă stările posibile ale undei purtătoare, fiecare dintre ele fiind asociată unei anumite combinații de biți. O constelație prezintă numărul stărilor care pot fi recunoscute ca schimbări unice ale semnalului de comunicație și, de aici, numărul maxim al biților care pot fi codificați într-o singură schimbare (echivalentă cu 1 baud sau un eveniment). A se vedea ilustrația.



Constelație. O constelație din 16 puncte și posibilele combinații ale biților.

constraint constrângere – În programare, restricție aplicată soluțiilor acceptabile pentru o problemă.

consultant consultant – Specialist în calculatoare care lucrează pentru o firmă ca persoană independentă, nu ca angajat. Firmele încheie contracte de colaborare cu consultanții în vederea analizării necesităților utilizatorilor și a elaborării specificațiilor sistemelor.

contact manager sistem de gestionare a contactelor – Tip special de baze de date care permite unui utilizator să întrețină înregistrări referitoare la comunicațiile personale. Sistemele de gestionare a contactelor sunt utilizate în special de către agenții de vânzare sau de persoanele care vor să țină evidența conversațiilor, mesajelor e-mail și a altor forme de comunicație cu un mare număr de clienți actuali sau potențiali. *A se vedea și* database.

container container – **1.** În terminologia OLE, fișier care conține obiecte legate sau înglobate. *A se vedea și* OLE. **2.** În SGML, element care are și un conținut, nu doar nume de etichetă și atribute. *A se vedea și* element (definiția 2), SGML, tag (definiția 3).

content conținut – **1.** Datele care apar între eticheta de început și cea de sfârșit ale unui element dintr-un document SGML sau HTML. Conținutul unui element poate fi alcătuit dintr-un text simplu sau din alte elemente. *A se vedea și* element (definiția 2), HTML, SGML, tag (definiția 3). **2.** Corpul unui articol dintr-un grup de informare sau al unui mesaj e-mail.

content-addressed storage stocare cu adresare după conținut – *A se vedea* associative storage.

contention concurență – Într-o rețea, competiția dintre stații pentru a avea posibilitatea să utilizeze o linie de comunicații sau o resursă a rețelei. Într-un anumit sens, acest termen este folosit pentru situația în care două sau mai multe dispozitive încearcă să transmită în același timp, ceea ce duce la apariția unei coliziuni pe linie. Într-un sens oarecum diferit, termenul este folosit pentru a desemna o metodă de acces lipsită de constrângeri, în care dreptul de a transmite revine primei stații care câștigă controlul liniei. *A se vedea și* CSMA/CD. *De comparat cu* token passing.

contents directory directorul conținutului – Serie de cozi care conțin descriptori și adrese de rutine aflate într-o zonă de memorie.

context-dependent dependent de context – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui proces sau unui set de caractere al cărui înțeles depinde de mediul înconjurător.

context-sensitive help asistență contextuală – Formă de asistență în care programul afișează pe ecran informațiile referitoare la comanda curentă sau la operația în curs de desfășurare.

context-sensitive menu meniu contextual – Meniu care evidențiază opțiunile disponibile într-un anumit context. De exemplu, meniurile din Windows sunt contextuale, opțiunea „copy" fiind afișată estompat dacă nu este selectat nimic. A se vedea ilustrația.

Meniu contextual. Operația de lipire (Paste) nu este disponibilă deoarece nu a fost copiat nimic în clipboard.

context switching comutare contextuală – Tip de multitasking; actul prin care „atenția" procesorului este atrasă de un task sau de altul, în loc de a fi alocate anumite intervale de timp fiecărui task pe rând. *A se vedea și* multitasking, time slice.

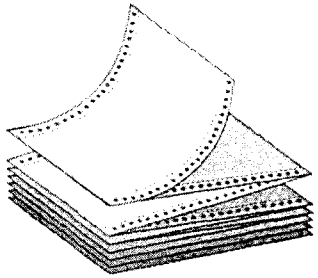
contextual search căutare contextuală – Operație de căutare în care utilizatorul poate cere programului să caute fișierele care conțin un anumit text.

contiguous contiguu – Învecinat, adiacent. De exemplu, sectoarele contigue de pe un disc sunt segmente de stocare aflate fizic unul lângă celălalt.

contiguous data structure structură de date contiguă – Structură de date (de exemplu, un tablou) care este stocată în locații de memorie așezate una după alta. *A se vedea și* data structure. *De comparat cu* non-contiguous data structure.

continuous carrier purtătoare continuă – În comunicații, semnal purtător care rămâne prezent pe toată durata transmisiei, chiar dacă nu transportă informații.

continuous-form paper hârtie cu format continuu – Mai multe coli de hârtie legate între ele cap la cap, utilizate de majoritatea imprimantelor cu impact și cu jet de cerneală, precum și de anumite dispozitive de tipărire dotate cu un mecanism corespunzător de alimentare cu hârtie. De obicei, această hârtie este prevăzută cu orificii perforate de-a lungul marginilor, astfel încât să poată fi antrenată de un mecanism de alimentare prin tractare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* pin feed, sprocket feed, tractor feed.



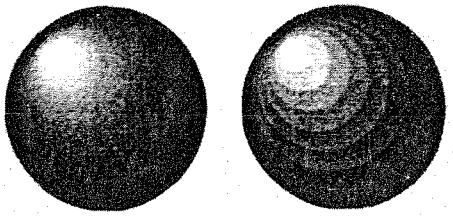
Hârtie cu format continuu.

continuous processing prelucrare continuă – Prelucrarea tranzacțiilor pe măsură ce sunt introduse în sistem. *De comparat cu* batch processing (definiția 3).

continuous-tone image imagine cu nuanțe continue – Imagine, cum ar fi o fotografie, în care culoarea sau nuanțele de gri sunt reprezentate prin gradienți de culoare, nu prin grupuri de puncte sau prin puncte cu dimensiunea variabilă, așa cum se procedează în cazul ilustrațiilor obișnuite din cărți sau din ziare. Imaginile cu nuanțe continue pot fi afișate pe un monitor analogic (cum este televizorul), care acceptă un semnal de intrare cu variație continuă. Ele nu pot fi vizualizate pe un monitor digital, deoarece acesta necesită un semnal de intrare discret (divizat în unități fixe). De asemenea, nu pot fi folosite în cărți sau ziare, ale căror ilustrații sunt tipărite cu grupuri de puncte. *A se vedea și* scan (definiția 2), video digitizer. *De comparat cu* halftone.

continuous-tone printer imprimantă cu nuanțe continue – Imprimantă care reproduce o imagine folosind treceri gradate de la o nuanță de culoare sau de gri la alta. *De comparat cu* dithering.

contouring conturare – În grafica pe calculator, cum sunt modelele CAD, reprezentarea suprafeței unui obiect (proeminențele și adâncimile acesteia). **2.** În prelucrarea imaginilor, pierderea detaliilor unei imagini umbrite atunci când sunt folosite prea puține nuanțe de gri pentru reproducerea graficii. În cazul fotografiilor și al artei grafice, acest fenomen este numit uneori *posterization* (posterizare). A se vedea ilustrația.



Conturare. Sfera din stânga a fost desenată folosind 32 de niveluri de gri; trecerea de la porțiunea întunecată la cea luminoasă se face mai lin decât în cazul sferei din dreapta, care a fost desenată folosind 8 niveluri de gri.

contrast contrast – **1.** Diferența dintre cea mai luminoasă și cea mai întunecoasă porțiune a culorii pe un monitor sau pe un material tipărit. **2.** Butonul de control cu care se reglează contrastul unui monitor.

control control – **1.** Gestionarea unui calculator și a capacităților sale de prelucrare, astfel încât să fie menținută ordinea pe durata executării taskurilor și a diverselor activități. Controlul constă din măsuri luate pentru a asigura efectuarea acțiunilor fără eroare, la momentul potrivit și în ordinea corespunzătoare față de alte activități de manipulare a datelor sau care țin de componentele hardware. Referitor la hardware, controlul operațiilor sistemului se face prin intermediul unei căi de date numite *magistrală de control (control bus)*. Referitor la software, controlul se realizează prin instrucțiuni de program care gestionează taskurile de manipulare a datelor. **2.** În cazul unei interfețe grafice cu

utilizatorul, obiect de pe ecran ce poate fi manipulat de utilizator pentru a se efectua o acțiune. Cele mai multe controale sunt butoane, care permit utilizatorului să selecteze opțiuni, și bare de defilare, care permit deplasarea în cadrul unui document sau poziționarea unui text în fereastră.

control break întreruperea controlului – De obicei, trecerea controlului de la unitatea centrală de prelucrare (CPU) la consola utilizatorului sau la un program oarecare.

Control-Break *A se vedea* Break key.

control bus magistrală de control – Setul de linii (conductoare) care transportă într-un calculator semnalele de control între unitatea centrală de prelucrare (CPU) și alte dispozitive. De exemplu, o linie a magistralei de control este utilizată pentru a indica dacă CPU citește din memorie sau scrie în ea, iar altă linie este folosită de memorie pentru a cere o întrerupere în cazul unei erori de memorie.

control character caracter de control – **1.** Unul dintre primele 32 de caractere din setul de caractere ASCII (de la 0 la 31 în reprezentare zecimală), pentru fiecare dintre ele fiind definită o funcție de control standard, cum ar fi returul de car, saltul la linie nouă sau mutarea cursorului la stânga cu o poziție. **2.** Unul dintre cele 26 de caractere ale setului care începe cu Control-A și se termină cu Control-Z (de la 1 la 26 în reprezentare zecimală). Aceste caractere pot fi introduse de la tastatură acționând tasta cu litera corespunzătoare în timp ce este ținută apăsată tasta Control. Celelalte șase caractere care au funcții de control, cum ar fi Escape (ASCII 27), nu pot fi introduse folosind tasta Control. *De comparat cu* control code.

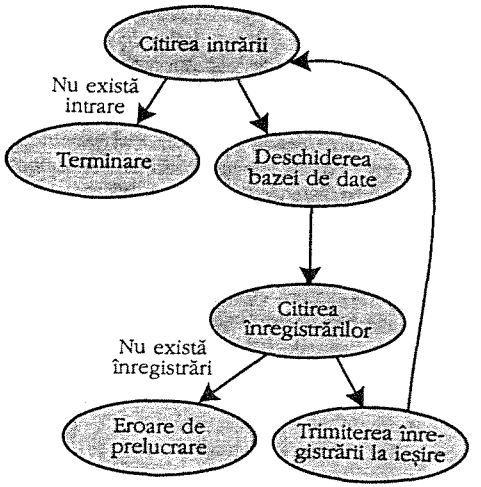
control code cod de control – Unul sau mai multe caractere netipăribile, utilizate de un program de calculator pentru a controla acțiunile unui dispozitiv de tipărire, de comunicații sau de afișare pe ecran. Codurile de control sunt folosite de programatori sau de utilizatori în special pentru a controla o imprimantă atunci când programul de aplicație nu conține suport pentru acea imprimantă sau pentru una dintre caracteristicile sale. În cazul afișării video, codurile de control sunt trimise de la calculator la display pentru a manipula apariția textului sau a cursorului pe ecran. Printre codurile de con-

trol cele mai răspândite se numără ANSI și VT-100. *Se mai numește și* escape sequence (secvență escape), setup string (șir de configurare). *A se vedea și* control character.

control console consolă de control – *A se vedea* console.

control data date de control – Date care reprezintă informații referitoare la sincronizare și comutare, utilizate la controlul altor date sau al funcționării unui dispozitiv cum ar fi o magistrală sau un port.

control flow cursul controlului – Reprezentarea tuturor căilor de execuție posibile ale unui program, făcută adesea sub forma unei diagrame. A se vedea ilustrația.



Cursul controlului.

Control key tasta Control – Tastă care atunci când este ținută apăsată modifică semnificația apăsării altei taste. În multe programe de aplicație, tasta Control (etichetată CTRL sau Ctrl pe tastaturile calculatoarelor PC) este utilizată împreună cu alte taste pentru a comanda anumite funcții speciale. *A se vedea și* control character (definiția 2).

controller controller – Dispozitiv utilizat de alte dispozitive pentru a accede la un subsistem al calculatorului. De exemplu, controllerul de disc gestionează accesul fizic și logic la una sau mai multe unități de disc.

control logic logică de control – Circuitele electronice care generează, interpretează și utilizează datele de control.

control panel panou de control – În sistemele Windows și Macintosh, utilitar care permite utilizatorului să controleze anumite caracteristici ale sistemului de operare sau ale componentelor hardware, cum ar fi data și ora sistemului, particularitățile tastaturii sau parametrii rețelei.

control sequence secvență de control – *A se vedea* control code.

control signal semnal de control – Semnal electronic utilizat la controlul dispozitivelor sau proceselor interne sau externe.

control statement instrucțiune de control – Instrucțiune care afectează fluxul execuției unui program. Printre instrucțiunile de control se numără instrucțiunile condiționale (CASE, IF-THEN-ELSE), instrucțiunile iterative (DO, FOR, REPEAT, WHILE) și instrucțiunile de transfer (GOTO). *A se vedea și* conditional statement, iterative statement, statement, transfer statement.

control strip fâșie de control – **1.** Instrument de calibrare a echipamentelor cu ajutorul căruia se stabilesc corecțiile cerute pentru refacerea preciziei, prin compararea datelor înregistrate cu un set de valori cunoscute. **2.** Utilitar care grupează într-un loc ușor accesibil scurtăturile articolelor sau ale informațiilor utilizate în mod obișnuit (cum ar fi timpul, nivelul de încărcare a bateriei, articolele de pe suprafața de lucru sau programele). *A se vedea și* shortcut.

control structure structură de control – În programarea structurată, porțiune de program definită de relațiile dintre instrucțiuni. Există trei structuri de control principale: secvența (în care o instrucțiune urmează alteia), selecția (în care fluxul programului depinde de criteriile îndeplinite) și iterația (în care o acțiune este repetată până la îndeplinirea unei anumite condiții).

control unit unitate de control – Dispozitiv sau circuit care îndeplinește o funcție de arbitrare sau regularizare. De exemplu, unitatea de control a memoriei este controllerul de memorie, cel care asigură accesul la memoria calculatorului.

control variable variabilă de control – În programare, variabila dintr-o instrucțiune de control care stabilește fluxul execuției. De exemplu, variabila de indexare dintr-o buclă

FOR stabilește de câte ori va fi executat grupul de instrucțiuni. *A se vedea și* control statement.

convention convenție – Orice standard utilizat într-o anumită situație pe o scară mai largă sau mai restrânsă. În cazul microcalculatoarelor se folosesc numeroase convenții. În programare, de exemplu, un limbaj cum este C are la bază anumite simboluri și prescurtări formale, care trebuie utilizate în programe. Într-un mod mai puțin formal, programatorii adoptă de obicei convenția indentării instrucțiunilor subordonate dintr-o subrutină, astfel încât să fie pusă în evidență structura programului. Convențiile referitoare la limbajele de programare, structurile de date, standardele de comunicație și caracteristicile dispozitivelor constituie adesea subiecte de discuție pentru diversele comitete naționale și internaționale. *A se vedea și* CCITT, ISO, NTSC, standard (definiția 1).

conventional memory memorie convențională – Cantitatea de memorie RAM căreia se poate adresa un calculator IBM PC sau o mașină compatibilă care lucrează în modul real. De obicei, această cantitate este de 640 de kiloocteți. În afara cazurilor în care se utilizează tehnici speciale, memoria convențională este singurul tip de memorie RAM accesibil programelor MS-DOS. *A se vedea și* protected mode, real mode. *De comparat cu* expanded memory, extended memory.

convergence convergență – Îndreptarea spre același punct. Convergența poate apărea în cazul unor discipline sau tehnologii diferite, cum ar fi întâlnirea dintre comunicațiile telefonice și calculatoare în domeniul telecomunicațiilor. De asemenea, convergența poate apărea în cadrul unui program, cum ar fi foaia de calcul tabelar, când un set circular de formule este recalculat în mod repetat (iterat), iar rezultatele fiecărei iterații se apropie tot mai mult de soluția reală.

conversational conversațional – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui mod de lucru (întâlnit de obicei la microcalculatoare) în care utilizatorul și sistemul se angajează într-un dialog de comenzi și răspunsuri. *A se vedea și* interactive.

conversational interaction interacțiune conversațională – Interacțiunea în care două sau

mai multe părți își transmit una alteia mesaje. *A se vedea și* interactive processing.

conversational language limbaj conversațional – Orice limbaj de programare care permite programatorului instruirea calculatorului în mod conversațional, spre deosebire de limbajele structurate, cu un caracter mai formal. De exemplu, într-un program COBOL, dacă se dorește repetarea de zece ori a unei proceduri numite CHECK, se introduce enunțul: PERFORM CHECK 10 TIMES (execută CHECK de 10 ori).

conversational mode modul conversațional – *A se vedea* conversational.

conversion conversie – Procesul schimbării unei forme sau a unui format cu altul. În cazul informațiilor, schimbare care afectează forma, dar nu și conținutul. Printre tipurile de conversie se numără:

- Conversia datelor: schimbarea modului de reprezentare a informației – de exemplu, înlocuirea reprezentării binare cu cea zecimală sau hexazecimală.
- Conversia fișierelor: schimbarea formatului unui fișier. Alt tip de conversie a fișierelor, mult mai profund, implică înlocuirea standardului de codificare a caracterelor, cum ar fi convertirea caracterelor EBCDIC (utilizate de obicei la calculatoarele mainframe) în caractere ASCII. *A se vedea și* ASCII, EBCDIC.
- Conversia hardware: înlocuirea totală sau parțială a componentelor unui sistem de calcul în vederea utilizării unui dispozitiv nou sau diferit.
- Conversia mediului: transferarea datelor de pe un suport de stocare pe altul – de exemplu, de pe disc pe bandă sau de pe o dischetă Apple Macintosh de 3,5 inci pe o dischetă MS-DOS de 5,25 inci.
- Conversia software: modificarea sau mutarea unui program conceput să ruleze pe un anumit calculator, în vederea utilizării lui pe alt calculator. De obicei, aceasta implică intervenția unor programatori profesioniști.
- Conversia sistemului: înlocuirea unui sistem de operare cu altul – de exemplu, trecerea de la MS-DOS la UNIX sau OS/2.

conversion table tabel de conversie – Tabel care prezintă un set de caractere sau numere și echivalentul lor în alt sistem de codificare. Printre cele mai des întâlnite tabele de conversie se numără tabelele ASCII (care prezintă caracterele și valorile lor ASCII) și tabelele zecimal-hexazecimal. Anexele A-E prezintă mai multe tabele de conversie.

converter convertor – Dispozitiv care schimbă semnalele electrice sau datele de calculator dintr-o formă în alta. De exemplu, convertorul analog-digital transformă semnalele analogice în semnale digitale.

cookbook[1] de tip rețetă – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui manual care prezintă informațiile printr-o metodă pas cu pas. De exemplu, un manual de programare de tip rețetă poate prezenta o serie de exemple de programe pe care cititorul să le analizeze și să le adapteze propriilor necesități.

cookbook[2] rețetar – Manual de calculatoare care prezintă informațiile printr-o metodă pas cu pas. De cele mai multe ori, termenul *rețetar* se referă la îndrumarele de programare, dar poate fi folosit și în cazul manualelor care prezintă modul de realizare a unei anumite operații într-o aplicație.

cooked mode modul elaborat – Una dintre cele două modalități (cealaltă fiind modul brut) în care sistemele de operare cum ar fi UNIX sau MS-DOS „văd" mânerul (identificatorul) unui dispozitiv bazat pe caractere. Dacă mânerul este în modul elaborat, sistemul de operare stochează fiecare caracter într-un buffer și asigură un tratament special caracterelor care au semnificația de retur de car, sfârșit de fișier, salt la linie nouă și tabulator, transmițând un rând de date unui dispozitiv, cum ar fi ecranul, doar după ce citește un caracter retur de car sau sfârșit de fișier. În modul elaborat, caracterele provenite de la o intrare standard sunt afișate adesea automat pe ecran (în ecou). *De comparat cu* raw mode.

cookie prăjitură – **1.** Bloc de date pe care serviciul îl returnează clientului ca răspuns la o cerere a acestuia. **2.** În World Wide Web, bloc de date pe care un server Web îl stochează într-un sistem client. Când utilizatorul revine la situl Web respectiv, browserul trimite serverului o copie a prăjiturii. Prăjiturile sunt utilizate pentru

a identifica utilizatorii, pentru a instrui un server să transmită o versiune personalizată a paginii Web cerute, pentru a prezenta informații referitoare la contul utilizatorului și pentru alte operații cu caracter administrativ. **3.** Inițial o aluzie la prăjiturile cu răvaș, un program UNIX care produce un mesaj („răvașul") diferit de fiecare dată când este utilizat. În cazul anumitor sisteme, programele de tip prăjitură sunt rulate în timpul conectării utilizatorului.

cookie filtering tool instrument de filtrare a prăjiturilor – Utilitar care elimină din prăjitura trimisă de browserul Web informațiile referitoare la utilizatorul care a solicitat accesul la un sit Web. *A se vedea și* cookie (definiția 2).

cooperative multitasking multitasking cooperativ – Tip de multitasking în care procesele din fundal beneficiază de timp de lucru în perioadele de inactivitate ale procesele din prim-plan doar atunci când procesul din prim-plan permite acest lucru. Acesta este modul de multitasking principal sub sistemul de operare Macintosh. *A se vedea și* background', context switching, foreground', multitasking, time slice. *De comparat cu* preemptive multitasking.

cooperative processing prelucrare cooperativă – Mod de lucru caracteristic sistemelor distribuite, în care două sau mai multe calculatoare, cum ar fi un calculator mainframe și un microcalculator, pot executa simultan porțiuni ale aceluiași program sau pot lucra cu aceleași date. *De comparat cu* distributed processing.

coordinate coordonată – Element dintr-un grup de referințe la o anumită locație, cum ar fi intersecția unei linii cu o coloană. În cazul graficii pe calculator și al subsistemelor de afișare, coordonatele specifică elemente cum ar fi punctele de pe o linie, colțurile unui pătrat sau locația unui pixel pe ecran. În alte aplicații, coordonatele specifică celule dintr-o foaie de calcul tabelar, puncte de date pe un grafic, locații de memorie și așa mai departe. *A se vedea și* Cartesian coordinates, polar coordinates.

coordinate dimensioning cotare prin coordonate – Formă de poziționare spațială în care un punct este descris relativ la o referință fixă, prin specificarea distanței și a direcției față de niște axe predefinite. *A se vedea și* Cartesian coordinates, three-dimensional model, two-dimensional model.

coordinated universal time format formatul de timp universal coordonat – *A se vedea* Universal Time Coordinate.

coprocessor coprocesor – Procesor, altul decât microprocesorul principal, care îndeplinește funcții suplimentare sau asistă microprocesorul principal. Cel mai răspândit tip de coprocesor este coprocesorul în virgulă mobilă, numit și coprocesor numeric sau matematic, care este conceput astfel încât să execute calculele mai repede și mai bine decât procesoarele de uz general cu care sunt dotate calculatoarele personale. *A se vedea și* floating-point processor.

copy a copia – A reproduce informații în altă parte a unui document, în alt fișier, în altă zonă de memorie sau pe alt suport de stocare. Operația de copiere poate cuprinde domenii de date începând cu un singur caracter și terminând cu segmente mari de text, imagini grafice sau mai multe fișiere. De exemplu, porțiuni de text și de grafică pot fi copiate în altă parte a unui document, în memoria calculatorului (folosind o facilitate de stocare temporară cum ar fi Clipboard din Microsoft Windows sau din Apple Macintosh) sau în alt fișier. În mod similar, fișierele pot fi copiate de pe un disc pe altul sau dintr-un director în altul, iar datele pot fi copiate de pe ecran pe hârtia imprimantei sau într-un fișier de date. De cele mai multe ori, procedura de copiere lasă la locul lor datele originale. *De comparat cu* cut and paste, move.

copy disk copiere de disc – Comandă MS-DOS care determină reproducerea conținutului unei dischete sau pe altă dischetă. *A se vedea și* floppy disk, MS-DOS.

copy holder suport de copiere – Panou înclinat sau un dispozitiv asemănător folosit pentru a fixa un material tipărit astfel încât să poată fi văzut cu ușurință de persoana care lucrează la calculator.

copyleft *A se vedea* General Public License.

copy program program de copiere – **1.** Program utilizat la reproducerea unuia sau mai multor fișiere pe un alt disc sau într-un alt director. **2.** Program care dezactivează sistemul de protecție la copiere al unui program de calculator, astfel încât acesta poate fi copiat (adesea ilegal) pe alt disc. *A se vedea și* copy protection.

copy protection protecție la copiere – Modalitate software de „zăvorâre" a unui program de calculator, introdusă de autor pentru a preveni copierea și distribuirea sa neautorizată.

copyright copyright – Metodă de protejare prin lege a drepturilor autorului asupra rezultatului muncii sale, cum ar fi un text, o bucată muzicală, o pictură sau un program de calculator. În multe țări, autorului îi este conferit copyrightul imediat ce lucrarea sa este transpusă pe un suport palpabil (cum ar fi o coală de hârtie sau un fișier pe un disc). În Statele Unite, această lege este valabilă pentru lucrările realizate după 1977. Nu sunt necesare înregistrarea copyrightului sau folosirea simbolului de copyright, dar aceste măsuri consolidează drepturile legale ale autorului. Copierea neautorizată și distribuirea materialului copiat pot avea drept consecință pedepse foarte severe, indiferent dacă acțiunea a avut ca scop profitul sau nu. Copyrightul afectează comunitatea calculatoarelor în trei feluri: drepturile de autor asupra software-ului, drepturile de autor asupra materialelor (cum ar fi versurile unui cântec) distribuite prin rețele ca Internet și drepturile de autor asupra materialelor originale (cum ar fi mesajele dintr-un grup de informare) distribuite prin rețele. Ultimele două nu implică un suport palpabil, iar legislația privind protejarea informațiilor distribuite prin mijloace electronice nu este încă definitivată. *A se vedea și* fair use, General Public License.

CORBA Acronim pentru **C**ommon **O**bject **R**equest **B**roker **A**rchitecture. Specificație elaborată de Object Management Group în 1992, care prevede ca mici bucăți de programe (obiecte) să comunice cu alte obiecte din alte programe, chiar dacă cele două programe nu sunt scrise în același limbaj și rulează pe platforme diferite. Când un program are nevoie de obiecte, trimite o cerere către o interfață ORB (object request broker – broker de cerere a obiectelor), astfel că nu mai este necesară cunoașterea structurii programului din care provin obiectele. CORBA a fost elaborată pentru mediile orientate spre obiecte. *A se vedea și* object (definiția 2), Object Management Group, object-oriented.

core memorie cu miez – Tip de memorie folosit la calculatoare înainte ca memoria RAM să devină disponibilă sau accesibilă. Unii mai folosesc și acum acest termen atunci când se referă la memoria principală a unui sistem de calcul, ca în expresia *core dump (vidaj de memorie)* – afișarea conținutului brut al memoriei principale în cazul blocării sistemului. *De comparat cu* RAM.

core program program principal – Program sau segment de program rezident în memoria RAM.

coresident corezident – Ceea ce ține de sau aparține unei situații în care două sau mai multe programe sunt încărcate simultan în memorie.

corona wire cablu corona – La imprimantele cu laser, cablu căruia i se aplică o tensiune înaltă pentru a ioniza aerul și a transfera o sarcină electrostatică uniformă suportului fotosensibil pregătit pentru laser.

coroutine corutină – Rutină care se află în memorie în același timp cu alta, execuția lor fiind adesea concurentă.

corrective maintenance întreținere corectivă – Procesul de diagnosticare și corectare a problemelor unui calculator după apariția lor. *De comparat cu* preventive maintenance.

correspondence quality calitate corespunzătoare – *A se vedea* print quality.

corruption alterare – Proces în cursul căruia datele din memorie sau de pe disc sunt modificate neintenționat, astfel încât ele nu mai au nici o semnificație sau au una incorectă.

cost-benefit analysis analiză cost-beneficiu – Compararea beneficiilor cu costurile implicate de un anumit articol sau acțiune. Analiza cost-beneficiu este folosită adesea în cadrul departamentelor MIS sau IS pentru a se stabili, de exemplu, dacă este necesară achiziționarea unui nou sistem de calcul sau lărgirea unui colectiv cu noi angajați. *A se vedea și* IS, MIS.

coulomb coulomb – Unitate de măsură a sarcinii electrice, echivalentă cu aproximativ $6{,}26 \times 10^{18}$ electroni, o sarcină negativă reprezentând un exces de electroni, iar o sarcină pozitivă, un deficit de electroni.

counter contor – **1.** În programare, variabilă utilizată pentru a ține o anumită evidență. **2.** În electronică, circuit care generează o ieșire după ce primește un anumit număr de impulsuri. **3.** Dispozitiv care ține evidența numărului de vizitatori ai unui sit World Wide Web.

counting loop buclă cu contorizare – Într-un program, grup de instrucțiuni care este

executat în mod repetat, de fiecare dată fiind incrementată o variabilă care are rolul de contor (de exemplu, un program poate conține o buclă cu contorizare în care se adaugă 1 contorului până ce valoarea acestuia ajunge la 10). *A se vedea și* loop[1] (definiția 1).

country code cod de țară – *A se vedea* major geographic domain.

country-specific specific unei țări – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unor componente hardware sau software care utilizează caractere sau convenții folosite numai într-o anumită țară sau într-un grup de țări. Termenul *specific unei țări* nu se referă întotdeauna numai la limbă, cu toate că include și caracterele speciale (cum ar fi cele cu semne diacritice). În general, caracteristicile considerate specifice unei țări sunt macheta tastaturii (inclusiv tastele cu caractere speciale), convențiile referitoare la oră și data calendaristică, simbolurile financiare și monetare, notația zecimală (cu punct sau cu virgulă) și ordinea de sortare alfabetică. Aceste caracteristici sunt controlate prin intermediul sistemului de operare (de exemplu, prin comenzile Keyboard și Country în MS-DOS) sau al programelor de aplicație care oferă opțiuni de ajustare a documentelor conform unui set de convenții naționale sau internaționale.

courseware courseware – Software dedicat educării sau instruirii.

courtesy copy copie de informare – *A se vedea* cc.

CPA *A se vedea* Computer Press Association.

cpi *A se vedea* characters per inci.

CPM *A se vedea* critical path method.

CP/M Acronim pentru **C**ontrol **P**rogram/**M**onitor. Serie de sisteme de operare elaborată de Digital Research, Inc. pentru microcalculatoarele bazate pe microprocesoarele Intel. Primul sistem, CP/M-80, a fost cel mai utilizat sistem de operare pe microcalculatoarele dotate cu microprocesoare 8080 și Z80. Digital Research a mai elaborat sistemele de operare CP/M-86 pentru calculatoarele bazate pe microprocesoarele 8086/8088, CP/M-Z8000 pentru calculatoarele bazate pe microprocesorul Zilog Z8000 și CP/M-68K pentru calculatoarele bazate pe microprocesorul Motorola 68000. O dată cu apariția calculatoarelor IBM PC și a sistemului de operare MS-DOS, sistemul de operare CP/M și-a pierdut importanța inițială, cu toate că

Digital Research a scos pe piață variante îmbunătățite, care acceptă multitaskingul, cum ar fi Concurrent CP/M și MP/M. *A se vedea și* MP/M.

cps *A se vedea* characters per second.

CPSR Acronim pentru **C**omputer **P**rofessionals for **S**ocial **R**esponsability. Organizație formată din specialiști în calculatoare, care are drept scop apărarea interesului public. Inițial, CPSR a fost înființată ca urmare a îngrijorării stârnite de utilizarea calculatoarelor în scopuri militare, dar apoi activitatea ei s-a extins și în domenii ca libertățile civile sau protecția față de efectele biologice pe care le poate avea utilizarea calculatorului.

CPU *A se vedea* central processing unit.

CPU-bound limitat de CPU – *A se vedea* computation-bound.

CPU cache cache de CPU – Porțiune de memorie rapidă care leagă unitatea centrală de prelucrare (CPU) de memoria principală și în care sunt stocate temporar date și instrucțiuni necesare cipului CPU pentru executarea unor comenzi sau programe viitoare. Mult mai rapid decât memoria principală, cache-ul de CPU conține date care sunt transferate pe blocuri, ceea ce mărește viteza de execuție. Sistemul anticipează datele care vor fi necesare prin intermediul unor algoritmi. *Se mai numește și* cache memory (memorie cache), memory cache (cache de memorie). *A se vedea și* cache, central processing unit, VCACHE.

CPU cycle ciclu de CPU – **1.** Cea mai mică unitate de timp recunoscută de unitatea centrală de prelucrare (CPU), de obicei câteva sutimi de milionime de secundă. **2.** Timpul necesar cipului CPU pentru a executa cea mai simplă instrucțiune, cum ar fi preluarea conținutului unui registru sau instrucțiunea NOP (de a nu efectua nimic). *Se mai numește și* clock tick (perioadă de ceas).

CPU fan ventilator de CPU – Ventilator electric, plasat de obicei pe unitatea centrală de prelucrare (CPU) sau pe radiatorul acesteia pentru a ajuta la disiparea căldurii produse de cip. *A se vedea și* central processing unit, heat sink.

CPU speed viteza CPU – Măsură relativă a capacității de prelucrare a datelor a unui cip CPU, exprimată de obicei în megahertzi. A se vedea și central processing unit.

CPU time timp de CPU – În cazul unei multiprelucrări, intervalul de timp în care un anumit proces deține controlul unității centrale de prelucrare (CPU). *A se vedea și* central processing unit, multiprocessing.

.cr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Costa Rica.

CR *A se vedea* carriage return.

cracker spărgător de coduri – Persoană care, în ciuda măsurilor de securitate, obține accesul neautorizat la un sistem de calcul. Scopul unora dintre spărgătorii de coduri este obținerea ilegală a unor informații sau utilizarea resurselor calculatorului respectiv, dar cei mai mulți nu urmăresc decât pătrunderea în sistem. *A se vedea și* hacker (definiția 2).

crash[1] cădere – Eșecul unui program sau al unei unități de disc. Căderea unui program duce la pierderea datelor nesalvate și poate lăsa sistemul de operare suficient de instabil pentru a fi necesară reîncărcarea lui. Căderea unității de disc (numită uneori și căderea discului) aduce unitatea în stare de nefuncționare și poate produce pierderi de date. *A se vedea și* abend, head crash.

crash[2] a cădea – **1.** În cazul unui sistem sau al unui program, a înceta să funcționeze corect, ceea ce duce la întreruperea operației executate. *A se vedea și* abend. **2.** În cazul unui cap magnetic, ciocnirea acestuia de suportul de înregistrare, ceea ce poate duce la deteriorarea unuia dintre ele sau a amândorura.

crash recovery refacere în urma căderii – Capacitatea unui calculator de a continua să funcționeze în urma unei defecțiuni dezastruoase, cum ar fi ceă a unității de hard-disc. În mod ideal, refacerea ar trebui să se facă fără pierdere de date, dar de obicei se pierd unele date sau chiar toate. *A se vedea și* crash[1].

crawler *A se vedea* Web browser, spider.

Cray-1 Supercalculator creat de Seymour Cray în 1976. Foarte puternic la acea vreme, Cray-1 era un calculator pe 64 de biți, funcționa la 75 MHz și era capabil să execute 160 de milioane de operații în virgulă mobilă pe secundă. *A se vedea și* supercomputer.

CRC Acronim pentru **c**yclical (sau **c**yclic) **r**edundancy **c**heck (verificare ciclică prin redundanță). Procedură utilizată pentru a verifica apariția erorilor în cursul unei transmisii de date. Verificarea CRC se bazează pe un calcul complex în urma căruia este generat un număr în funcție de datele transmise. Dispozitivul care transmite execută calculul înainte de a expedia datele și trimite rezultatul dispozitivului destinatar. După transmiterea datelor, dispozitivul destinatar repetă calculul și dacă se ajunge la același rezultat se presupune că transmisia s-a efectuat fără erori. Procedura se numește verificare prin redundanță deoarece sunt transmise nu numai date, ci și valori suplimentare (redundante), necesare pentru verificarea apariției erorilor. Procedeul este utilizat de pildă de protocoalele de comunicații, cum ar fi XMODEM și Kermit.

creator creator – În cazul unui calculator Apple Macintosh, program care creează un fișier. Fișierele sunt legate de creatorul lor prin codul de creator. Această legătură permite sistemului de operare să lanseze aplicația creatoare atunci când este deschis fișierul unui document.

creeping featurism îngreunare – Situația în care autorul unei noi versiuni de program adaugă atât de multe caracteristici, încât programul devine dificil de utilizat. În general, îngreunarea unui program este cauzată de încercarea de a-l face mai competitiv o dată cu fiecare nouă versiune lansată pe piață.

crippled version versiune incompletă – Versiune de produs hardware sau software cu un număr redus de funcții, distribuită în scop demonstrativ. *A se vedea și* demo.

critical error eroare critică – Eroare care determină întreruperea prelucrării până când este corectată de software sau de către utilizator (de exemplu, tentativa de a citi un disc inexistent, lipsa hârtiei în imprimantă sau o sumă de control greșită într-un mesaj).

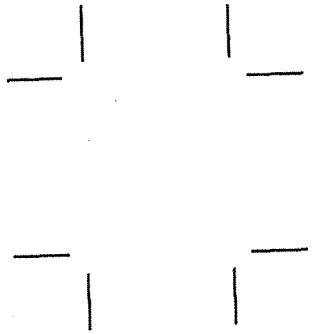
critical-error handler handler de eroare critică – Subrutină software care încearcă să corecteze sau să realizeze o ieșire elegantă atunci când apare sau există pericolul de a apărea o eroare critică. *A se vedea și* critical error, graceful exit.

critical path method metoda drumului critic – Mijloc de evaluare și gestionare a unui proiect mare care constă în izolarea operațiilor, stabilirea unor evenimente de referință, fixarea unor termene de execuție și evidențierea relațiilor dintre ele. Drumul critic, de la care vine și numele metodei, este o linie ce unește evenimentele critice, a căror întârziere afectează eve-

nimentele următoare și, în ultimă instanță, poate compromite întregul proiect. *Acronim:* CPM.

crop a reteza – În grafica la calculator, a tăia o parte a imaginii, cum ar fi anumite secțiuni nedorite sau spațiul alb din jurul chenarului. Retezarea este folosită la pregătirea unei imagini grafice în vederea introducerii într-un document, la fel cum sunt ajustate fotografiile sau ilustrațiile în cazul tipăririi obișnuite.

crop marks marcaje de retezare – **1.** Liniile desenate la marginea paginilor pentru a indica locul în care va fi tăiată hârtia astfel încât să fie create paginile documentului final. *A se vedea și* registration marks. **2.** Liniile desenate pe fotografii sau ilustrații pentru a indica locul unde urmează să fie retezate. *A se vedea și* crop.



Marcaje de retezare.

cross-assembler crosasamblor – Asamblor care rulează pe o anumită platformă hardware, dar generează codul mașină pentru altă platformă. *A se vedea și* assembler, compiler, cross-compiler, cross development.

cross-check a verifica încrucișat – A controla corectitudinea unui rezultat prin folosirea unei alte metode de calcul. *De comparat cu* cross-foot.

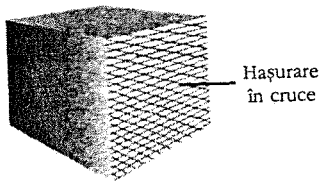
cross-compiler croscompilator – Compilator care rulează pe o anumită platformă hardware, dar generează codul obiect pentru altă platformă. *A se vedea și* assembler, compiler, cross-assembler, cross development.

cross development dezvoltare încrucișată – Utilizarea unui sistem pentru a dezvolta programe care urmează să ruleze pe sisteme de alt tip, adesea deoarece primul sistem oferă instrumente mai puternice de dezvoltare a software-ului decât cele ale sistemului țintă.

cross-foot a parcurge încrucișat – A controla corectitudinea sumei, cum ar fi cea dintr-o foaie a unui registru contabil, prin efectuarea adunărilor pe linii și pe coloane.

cross hairs reticul – Linii încrucișate, utilizate de anumite dispozitive de introducere a datelor în calculator pentru a localiza o anumită pereche de coordonate *x-y*.

cross-hatching haşurare în cruce – Umbrire realizată din linii încrucișate, plasate la distanțe egale una de alta. Haşurarea reprezintă una dintre modalitățile folosite la umplerea unei suprafețe dintr-un desen. A se vedea ilustrația.



Haşurare în cruce.

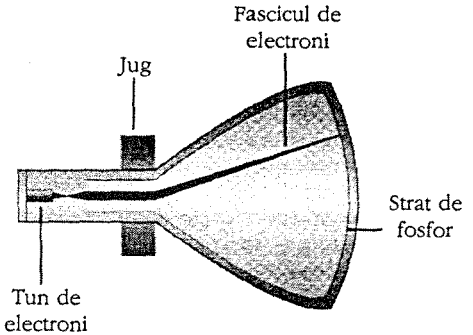
cross-linked files fișiere încrucișate – În Windows 95, Windows 3.*x* și MS-DOS, eroare de stocare a fișierelor care apare atunci când una sau mai multe secțiuni (*clustere*) de pe un hard-disc sau o dischetă sunt atribuite din greșeală mai multor fișiere în tabelul de alocare a fișierelor. Ca și clusterele pierdute, fișierele încrucișate reprezintă rezultatul unei ieșiri neelegante dintr-un program de aplicație (o terminare anormală). *A se vedea și* file allocation table, lost cluster.

cross-platform pentru mai multe platforme – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui program de aplicație sau unui dispozitiv hardware care poate fi rulat sau poate funcționa pe mai multe platforme de sistem.

cross-post a publica încrucișat – A copia un mesaj sau un articol dintr-un grup de informare, o conferință, un sistem e-mail sau alt canal de comunicație pentru a-l publica în altul (de exemplu, dintr-un grup de informare Usenet într-un forum CompuServe sau dintr-un sistem e-mail într-un grup de informare).

crosstalk diafonie – Interferența produsă de un semnal dintr-un circuit diferit, ca în cazul liniilor telefonice.

CRT Acronim pentru **c**athode-**r**ay **t**ube (tub catodic). Elementul de bază al unui televizor și al unui monitor de calculator obișnuit. Tubul catodic este format dintr-un tub cu vid care conține unul sau mai multe tunuri de electroni. Acestea emit fascicule de electroni care baleiază rapid interiorul ecranului (plasat în partea din față a tubului) și lovesc un strat de material care emite lumină în locul impactului. Fiecare fascicul de electroni se mișcă de la stânga la dreapta și de sus în jos, parcurgând o singură linie orizontală la un moment dat. Pentru a evita pâlpâirea imaginii fasciculul de electroni parcurge ecranul de 30 de ori pe secundă sau chiar mai des. Claritatea imaginii depinde de numărul de pixeli de pe ecran. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* pixel, raster, resolution (definiția 1).



Tub catodic. Vedere în secțiune.

CRT controller controller CRT – Acea parte a adaptorului video care generează semnalele video, inclusiv semnalele de sincronizare pe orizontală și pe verticală. *A se vedea și* video adapter.

cruise a călători – *A se vedea* surf.

crunch a râșni – A prelucra informațiile. *A se vedea* number crunching.

cryoelectronic crioelectronic – Ceea ce implică utilizarea unor circuite electronice bazate pe supraconductibilitate, care necesită un mediu criogenic (temperaturi foarte scăzute).

cryptoanalysis analiza cifrurilor – Decodificarea unei informații criptate prin mijloace electronice, în vederea înțelegerii tehnicii de criptare. *A se vedea și* cryptography, encryption.

cryptography criptografie – Utilizarea unor coduri pentru a converti datele astfel încât numai destinatarul să fie capabil să le citească, cu ajutorul unei chei. Principala problemă a criptografiei constă în faptul că trebuie transmisă destinatarului cheia, existând astfel posibilitatea interceptării ei. Un pas înainte îl constituie criptografia cu cheie publică. *A se vedea și* code' (definiția 2), encryption, PGP, private key, public key.

.cs În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în fosta Cehoslovacie.

C shell shellul C – Una dintre interfețele cu linie de comandă, disponibile în sistemul de operare UNIX. Shellul C este foarte util, dar nu se găsește în orice sistem. *De comparat cu* Bourne shell, Korn shell.

CSLIP *A se vedea* Compressed SLIP.

CSMA/CD Acronim pentru **C**arrier **S**ense **M**ultiple **A**ccess with **C**ollision **D**etection (acces multiplu cu detectarea purtătoarei și a coliziunilor). Protocol de rețea elaborat pentru situațiile în care două sau mai multe noduri (stații) transmit simultan, ceea ce determină apariția unei coliziuni. Conform protocolului CSMA/CD, fiecare nod al rețelei supraveghează linia și transmite atunci când aceasta este liberă. Dacă apare o coliziune ca urmare a faptului că două noduri au găsit linia liberă și încearcă să transmită în același timp, ambele noduri opresc transmisia. Pentru a se evita o nouă coliziune, cele două noduri așteaptă o perioadă de timp aleatorie înainte de a încerca să transmită din nou. *De comparat cu* token passing.

CSO Acronim pentru **C**omputing **S**ervices **O**ffice. Serviciu de nume din Internet, care este folosit în general în licee și universități pentru a corela numele proprii și adresele e-mail corespunzătoare fiecărui utilizator. Serviciul CSO, accesibil prin Gopher, a fost creat de Computing Services Office de la Universitatea Illinois.

CSO name server server de nume CSO – O facilitate care oferă informații ce țin de e-mail, prin intermediul sistemului CSO. *A se vedea și* CSO.

CSS *A se vedea* cascading style sheets.

CSS1 *A se vedea* cascading style sheets.

CTERM *A se vedea* Communications Terminal Protocol.

CTI Acronim pentru **c**omputer-**t**elephony **i**ntegration (integrarea telefoniei în calculator). Utilizarea unui calculator pentru a controla una sau mai multe funcții telefonice sau de comunicație.

CTL Prescurtare de la **c**on**t**ro**l**. *A se vedea* control character (definiția 2), Control key.

CTRL sau **Ctrl** Prescurtare de la **c**on**t**ro**l**. Numele cu care este etichetată tasta Control pe tastaturile calculatoarelor. *A se vedea și* control character (definiția 2), Control key.

Ctrl-Alt-Delete Combinație de trei taste utilizată în cazul calculatoarelor IBM sau al celor compatibile pentru a reporni (reîncărca) mașina. Prin apăsarea simultană a celor trei taste sub sistemul de operare MS-DOS, este inițiată o încărcare la cald – calculatorul este reîncărcat, dar nu mai sunt reluate toate verificările interne executate la punerea sub tensiune (încărcarea la rece). În Windows 95 și Windows NT, combinația Ctrl-Alt-Delete determină deschiderea unei casete de dialog în care utilizatorul poate alege oprirea calculatorului sau a oricărei acțiuni curente).

Ctrl-C **1.** În UNIX, combinație de taste folosită la întreruperea unui proces în curs de desfășurare. **2.** Scurtătură de la tastatură pe care multe programe (ca Windows) o interpretează ca fiind instrucțiunea de a copia articolul selectat curent.

Ctrl-S **1.** În cazul sistemelor care folosesc un software de confirmare între terminale și calculatorul central, combinație de taste utilizată la suspendarea ieșirii. După folosirea acestei combinații, se poate apela la combinația Ctrl-Q pentru a debloca ieșirea. *A se vedea și* software handshake, XON/XOFF. **2.** Scurtătură de la tastatură pe care multe programe o interpretează ca fiind instrucțiunea de a salva documentul sau fișierul curent.

CTS Acronim pentru **C**lear **T**o **S**end (liber pentru transmisie). În cazul comunicațiilor seriale, semnal transmis (de exemplu de la modem la calculatorul său) pentru a anunța că poate fi începută transmisia. CTS este un semnal hardware, care folosește linia 5 într-o conexiune de tip RS-232-C. *De comparat cu* RTS.

.cu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Cuba.

CUA *A se vedea* Common User Access.

CUI *A se vedea* character user interface.

CUL8R Prescurtare trăznită pentru „See you later" (la revedere), utilizată uneori în grupurile de informare din Internet ca o formulă de despărțire când unul dintre participanți părăsește temporar grupul.

curly quotes ghilimele curbate – *A se vedea* smart quotes.

current curent – Deplasarea sarcinilor electrice printr-un conductor. Curentul se măsoară în amperi. *A se vedea și* ampere, coulomb. *De comparat cu* volt.

current cell celula curentă – *A se vedea* active cell.

current directory directorul curent – Director de disc aflat la sfârșitul căii de directoare – directorul care este căutat primul pentru a fi găsit un anumit fișier și în care este stocat un nou fișier atunci când nu este specificat alt director. *A se vedea și* path (definiția 2).

current drain consum de curent (1), consumator de curent (2) – **1.** Curentul preluat de la o sursă de tensiune de către sarcină (obiectul care primește curentul). *Se mai numește și* drain (consum). **2.** Sarcina propriu-zisă. De exemplu, un bec de lanternă preia de la baterie un curent; acesta este curentul consumat, iar becul (consumatorul) este și el denumit drain.

current location counter contorul locației curente – *A se vedea* program counter.

current-mode logic logică în modul curent – Model de circuit în care tranzistoarele funcționează în mod nesaturat (în regimul activ).

cursor cursor – **1.** Indicator afișat pe ecran (cum ar fi o liniuță sau un dreptunghi clipitor) pentru a marca locul în care va apărea următorul caracter introdus de la tastatură. **2.** Referitor la tabletele de digitizare, creionul optic utilizat de acestea (indicatorul sau „tocul"). **3.** În cazul aplicațiilor și al sistemelor de operare care utilizează un mouse, săgeata sau altă pictogramă care se mută o dată cu mouse-ul.

cursor blink speed viteza de clipire a cursorului – Frecvența cu care cursorul apare și dispare. *A se vedea și* cursor (definiția 1).

cursor control control al cursorului – Capacitatea utilizatorului calculatorului de a muta cursorul într-o poziție specificată de pe ecran. Printre tastele dedicate controlului cursorului

se numără tastele cu săgeți, precum și altele, cum ar fi Backspace, Home și End. De asemenea, mișcările cursorului pot fi controlate cu dispozitive de indicare, cum ar fi mouse-ul, care ajută utilizatorul să deplaseze cursorul pe distanțe mari într-un document.

cursor key tastă de cursor – *A se vedea* arrow key.

CUSeeMe Un program de videoconferințe elaborat la Universitatea Cornell. A fost primul program care a oferit utilizatorilor sistemelor de operare Windows și Mac OS posibilitatea de a participa la videoconferințe prin Internet, dar are nevoie de o lățime de bandă foarte mare (o viteză de transfer de cel puțin 128 Kbps) pentru a funcționa corespunzător.

customize a personaliza – A modifica sau a asambla hardware-ul sau software-ul astfel încât să corespundă necesităților sau preferințelor utilizatorului. De obicei, personalizarea hardware-ului cuprinde un domeniu care începe cu proiectarea unui circuit electronic pentru un anumit client și ajunge până la realizarea unei caracteristici de calculator care satisface o necesitate a clientului. Personalizarea software-ului implică de obicei modificarea sau crearea unui program pentru un anumit client.

custom software software personalizat – Orice tip de program elaborat pentru un anumit client sau destinat unei anumite necesități. Anumite produse, cum ar fi dBASE sau Lotus 1-2-3, sunt concepute astfel încât oferă flexibilitatea și instrumentele cerute de crearea aplicațiilor personalizate. *A se vedea și* CASE.

cut a tăia – A elimina o parte dintr-un document și, de obicei, a o plasa temporar în memorie, astfel încât să poată fi inserată (lipită) în altă parte. *De comparat cu* delete.

cut and paste tăiere și lipire – Procedură prin care calculatorul acționează ca o combinație electronică de foarfece și lipici în vederea reorganizării unui document sau a alcătuirii lui folosind fragmente provenite din mai multe surse. Acțiunea ei constă în selectarea porțiunii unui document ce trebuie mutată, deplasarea acesteia în memorie sau pe disc, apoi inserarea sa în același document sau în altul.

.cv În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Capul Verde.

CV *A se vedea* computer vision.

CWIS *A se vedea* campuswide information system.

.cy În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Cipru.

cybercafe sau **cyber café** **1.** Cafenea sau restaurant în care se oferă acces la PC-uri sau terminale conectate la Internet, de obicei contra unei taxe pe oră sau pe minut. Utilizatorii sunt invitați să consume băutură și mâncare în timp ce navighează prin Internet. **2.** În Internet, cafenea virtuală, utilizată în general în scopuri sociale. Utilizatorii interacționează între ei prin intermediul unui program de conversație sau prin publicarea mesajelor printr-un sistem de avizier electronic, la fel ca într-un grup de informare sau într-un sit Web.

cybercash ciberbani – *A se vedea* e-money.

cyberchat ciberconversație – *A se vedea* IRC.

cybercop ciberpolițist – Persoană care investighează delictele comise on-line, în special frauda și hărțuirea.

Cyberdog Suita Internet oferită de Apple pentru răsfoire și e-mail HTML, având la bază interfața OpenDoc, ceea ce permite integrarea ușoară în alte aplicații. *A se vedea și* OpenDoc.

cybernaut cibernaut – Cineva care rămâne conectat ore în șir pentru a explora Internetul. *Se mai numește și* Internaut (internaut). *A se vedea și* cyberspace.

cybernetics cibernetică – Știință care studiază sistemele de control ale organismelor vii, cum ar fi sistemul nervos, și modalitățile de elaborare a unor sisteme echivalente pentru dispozitivele electronice și mecanice. Sunt comparate asemănările și deosebirile dintre sistemele vii și cele artificiale (fie că aceste sisteme se referă la un individ, un grup sau o societate) și se folosesc teorii de comunicație și control ce pot fi aplicate unuia dintre tipuri sau amândorura. *A se vedea și* bionics.

cyberpunk cyberpunk – **1.** Gen de literatură științifico-fantastică în care conflictele și acțiunea se desfășoară în medii de realitate virtuală întreținute de o rețea globală de calculatoare, pe fundalul unei culturi mondiale caracterizate de alienație distopică. Cartea care a pus bazele acestui gen este *Neuromancer* de William Gibson, apărută în 1982. **2.** Categorie de cultură populară al cărei etos este asemănător celui din ficțiunile cyberpunk. **3.** Persoană reală sau personaj fictiv care seamănă cu eroii din ficțiunile cyberpunk.

cybersex cibersex – Comunicația realizată prin mijloace electronice, cum ar fi sistemele e-mail, sistemele de conversație sau grupurile de informare, care are ca scop stimularea sau satisfacerea sexuală. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1), newsgroup.

cyberspace ciberspațiu – **1.** Realitatea virtuală creată de rețeaua avansată imaginată de William Gibson în romanul *Neuromancer*, apărut în 1982. **2.** Universul creat din diverse medii, cum ar fi Internet, în care diferite persoane interacționează prin intermediul calculatoarelor conectate. O caracteristică definitorie a ciberspațiului este faptul că se poate realiza comunicația independent de distanța fizică.

cybrarian cibliotecar – Software utilizat în unele biblioteci pentru a permite căutarea într-o bază de date cu ajutorul unui motor de căutare interactiv.

cycle power a reporni – A opri o mașină și a o porni din nou pentru a șterge ceva din memorie sau pentru a reîncărca sistemul după o blocare sau o cădere.

cycle time timp de ciclu – Intervalul de timp dintre un acces la memoria RAM și momentul cel mai apropiat în care se poate realiza un nou acces. *A se vedea și* access time (definiția 1).

cyclical redundancy check verificare ciclică prin redundanță – *A se vedea* CRC.

cyclic binary code cod binar ciclic – Reprezentare binară a numerelor în care două numere succesive diferă printr-un singur bit. Numerele binare ciclice diferă de numerele binare „obișnuite", chiar dacă ambele folosesc doar două cifre, 0 și 1. Numerele sistemului binar ciclic reprezintă un cod, de tipul codului Morse, în timp ce numerele binare „obișnuite" reprezintă valoarea reală în sistemul de numerație binar. Deoarece două numere binare ciclice consecutive diferă doar printr-un bit, ele sunt folosite pentru a minimiza apariția erorilor în măsurările unitare.

Zecimal	*Binar ciclic*	*Binar „obișnuit"*
0	0000	0000
1	0001	0001
2	0011	0010
3	0010	0011
4	0110	0100
5	0111	0101
6	0101	0110
7	0100	0111
8	1100	1000
9	1101	1001

Cycolor Proces de tipărire a culorilor care utilizează o peliculă specială, în care sunt înglobate milioane de capsule umplute cu vopsea cyan, magenta și galbenă. Când sunt expuse la lumina roșie, verde sau albastră, capsulele de culoarea corespunzătoare devin dure și incasabile. Pelicula este apoi presată pe o hârtie tratată special, iar capsulele care nu au devenit dure în procesul anterior se sparg și vopseaua din ele colorează hârtia. *A se vedea și* CMY.

.cz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Cehă.

DA *A se vedea* desk accessory.

DAC *A se vedea* digital-to-analog converter.

daemon demon – Program asociat sistemelor UNIX, care realizează operații de organizare internă și întreținere fără să fie necesară apelarea sa de către utilizator. Demonul stă în fundal și este activat numai atunci când este nevoie de el, de exemplu pentru a corecta o eroare pe care alt program nu o poate rezolva.

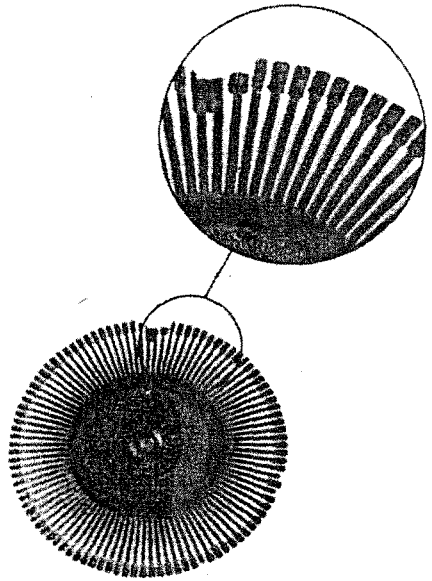
daisy chain conectare în cascadă – Set de dispozitive conectate în serie. Pentru a elimina conflictele generate de cererea de utilizare a canalului (magistralei) la care sunt conectate toate dispozitivele, fiecărui dispozitiv îi este alocat un nivel de prioritate diferit sau, așa cum este cazul magistralei Apple Desktop Bus, fiecare dispozitiv supraveghează canalul și transmite numai atunci când linia este liberă.

daisy wheel rozetă – Element de tipărire care constă din formele unui set de caractere amplasate, fiecare, pe câte o bară separată, fixată radial într-un butuc central. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* daisy-wheel printer, thimble, thimble printer.

daisy-wheel printer imprimantă cu rozetă – Imprimantă care utilizează ca element de tipărire o rozetă. Caracterele tipărite de rozetă sunt clare, conturate complet și ușor adâncite în hârtie, calitatea tipăririi fiind asemănătoare cu cea a mașinii de scris. Imprimantele cu rozetă constituiau un etalon al tipăririi de înaltă calitate, dar au fost depășite de imprimantele cu laser. *A se vedea și* daisy-wheel, thimble, thimble printer.

damping amortizare – Modalitate de prevenire a fenomenului de suprareglare (depășirea limitei dorite) în răspunsul unui circuit sau al unui dispozitiv.

DAP *A se vedea* Directory Access Protocol.



***Rozetă.** O porțiune a rozetei este mărită pentru a se vedea detaliile.*

dark fiber fibră întunecată – Capacitatea neutilizată în comunicațiile prin fibre optice.

Darlington circuit circuit Darlington – Circuit amplificator compus din două tranzistoare, adesea introduse în aceeași capsulă. Colectoarele celor două tranzistoare sunt legate între ele, iar emitorul primului tranzistor este legat la baza celui de-al doilea. Circuitele Darlington sunt caracterizate de un factor de amplificare foarte mare. *Se mai numește și* Darlington pair (pereche Darlington).

Darlington pair pereche Darlington – *A se vedea* Darlington circuit.

DARPA *A se vedea* Defense Advanced Research Projects Agency.

DARPANET Prescurtare de la **D**efense **A**dvanced **R**esearch **P**rojects **A**gency **Net**work. *A se vedea* ARPANET.

DASD Acronim pentru **d**irect **a**ccess **s**torage **d**evice (dispozitiv de stocare cu acces direct). Dispozitiv de stocare ce oferă acces direct la informații, fără să fie necesară parcurgerea secvențială a zonelor de stocare. De exemplu, o unitate de disc este un dispozitiv DASD, dar o unitate de bandă nu este, deoarece datele sunt stocate secvențial pe benzile magnetice. *A se vedea și* direct access. *De comparat cu* sequential access.

.dat Extensie de fișier utilizată pentru fișierele de date.

DAT *A se vedea* digital audio tape, dynamic address translation.

data date – Forma de plural a cuvântului *datum* (provenit din limba latină), având semnificația de element de informație. În limba engleză neliterară, cuvântul *data* este folosit atât ca substantiv plural, cât și singular. *De comparat cu* information.

data acquisition achiziționarea datelor – Procesul de obținere a datelor dintr-o altă sursă, de obicei una externă unui anumit sistem.

data aggregate agregat de date – Grup de înregistrări de date. De obicei conține și informații referitoare la locul blocurilor de date și la relația lor cu ansamblul setului.

data attribute atribut de date – Informație structurală referitoare la date, care descrie contextul și semnificația lor.

data bank bancă de date – Orice ansamblu substanțial de date.

database bază de date – Fișier alcătuit din înregistrări, fiecare conținând câmpuri, și un set de operații de căutare, sortare, recombinare și altele.

database administrator administrator al bazei de date – Cel care gestionează o bază de date. Administratorul stabilește conținutul, structura internă și strategia de acces la baza de date, definește criteriile de securitate și integritate și urmărește nivelul performanțelor. *Acronim:* DBA. *Se mai numește și* database manager (gestionar al bazei de date).

database analyst analist de baze de date – Cel care se ocupă de funcțiile analitice cerute de proiectarea și întreținerea aplicațiilor care utilizează o bază de date.

database designer proiectant de baze de date – Cel care proiectează și implementează funcțiile cerute de aplicațiile care utilizează o bază de date.

database engine motor de baze de date – Modulul sau modulele de program care asigură accesul la un sistem de gestionare a bazelor de date (DBMS).

database machine mașină de baze de date – **1.** Periferic care se ocupă de operațiile referitoare la bazele de date, scutind astfel calculatorul principal de executarea lor. **2.** Server de baze de date care este folosit numai pentru operațiile referitoare la baze de date.

database management system sistem de gestionare a bazelor de date – Interfață software între utilizator și baza de date. Sistemul de gestionare a bazelor de date rezolvă cererile utilizatorului pentru diverse acțiuni referitoare la baza de date și permite stabilirea unor măsuri de securitate și integritate. *Acronim:* DBMS. *Se mai numește și* database manager (gestionar al bazei de date). *A se vedea și* database engine.

database manager gestionar al bazei de date – *A se vedea* database administrator, database management system.

database publishing publicarea bazei de date – Utilizarea tehnoredactării computerizate sau a tehnologiilor bazate pe Internet pentru a crea rapoarte cu informații obținute dintr-o bază de date.

database server server de baze de date – Nod de rețea (sau stație) dedicat(ă) stocării și asigurării accesului la o bază de date partajată. *Se mai numește și* database machine (mașină de baze de date).

database structure structură de bază de date – Descriere generală a formatului și înregistrărilor unei baze de date, care include numărul de câmpuri, precizarea tipului datelor care pot fi introduse în fiecare câmp și numele câmpurilor utilizate.

data bit bit de date – În cazul comunicațiilor asincrone, unul dintre cei 5-8 biți ai gupului care reprezintă un singur caracter al datelor transmise. Biții de date sunt precedați de un bit de start, iar după ei urmează un bit opțional de paritate și unul sau mai mulți biți de stop. *A se vedea și* asynchronous transmission, bit, communications parameter.

data buffer buffer de date – Zonă de memorie în care sunt stocate temporar datele în cursul mutării lor dintr-o locație în alta. *A se vedea și* buffer[1].

data bus magistrală de date – *A se vedea* bus.

data cable cablu de date – Cablu cu fibre optice sau cu conductoare folosit la transferarea datelor de la un dispozitiv la altul.

data capture captură de date – **1.** Colectarea informațiilor în timpul unei tranzacții. **2.** Procesul de salvare pe un suport de stocare a schimburilor de mesaje dintre un utilizator și un utilitar de informații de la distanță.

data carrier purtătoare de date – *A se vedea* carrier (definiția 1).

Data Carrier Detected *A se vedea* DCD.

data chaining înlănțuirea datelor – Procesul de stocare a unor segmente de date în locații neînvecinate, dar cu capacitatea de a reface secvența inițială.

data channel canal de date – *A se vedea* channel.

data collection colecționarea datelor – **1.** Procesul de achiziționare a unor documente sau date. **2.** Gruparea datelor prin clasificare, sortare, ordonare și alte metode de organizare.

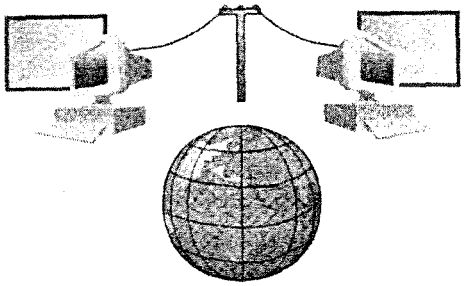
datacom Prescurtare de la **data com**munications (comunicații de date). *A se vedea* communications.

data communications comunicații de date – *A se vedea* communications.

data compaction compactarea datelor – *A se vedea* data compression.

data compression comprimarea datelor – În comunicațiile de date, transmiterea facsimilelor sau publicarea pe discuri CD-ROM, metodă utilizată pentru a reduce spațiul de stocare sau lățimea de bandă. *Se mai numește și* data compaction (compactarea datelor).

data conferencing conferință de date – Transmiterea simultană a datelor între participanții la o întrunire aflați în puncte geografice diferite. Conferința de date implică utilizarea planșetelor electronice și a altor programe care permit ca un set de fișiere să se găsească într-o singură locație și să poată fi modificat de fiecare participant. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* desktop conferencing, whiteboard. *De comparat cu* video conferencing.



Conferință de date.

data control controlul datelor – Acea parte a gestionării datelor care se referă la ținerea unor evidențe din care reiese cine și cum utilizează, accede la, modifică sau raportează datele.

data corruption alterarea datelor – *A se vedea* corruption.

data declaration declarație a datelor – Instrucțiunea dintr-un program prin care sunt specificate caracteristicile unei variabile. Cererile referitoare la declarațiile datelor diferă de la un limbaj de programare la altul, dar de obicei se specifică numele variabilei, tipul datelor, valoarea inițială și dimensiunea. *A se vedea și* array, data type, record[1], variable.

data definition language limbaj de definire a datelor – Limbaj cu ajutorul căruia sunt definite atributele și proprietățile unei baze de date, în special structura înregistrărilor, definițiile câmpurilor, câmpurile cheie, locațiile fișierelor și strategiile de stocare. *Acronim:* DDL.

data description language limbaj de descriere a datelor – Limbaj conceput pentru declararea fișierelor și a structurilor de date. *A se vedea și* data definition language.

data dictionary dicționar de date – Bază de date care conține date referitoare la toate bazele de date dintr-un sistem de baze de date. Dicționarele de date stochează specificațiile diferitelor scheme și fișiere utilizate, precum și locația lor. De asemenea, ele conțin informații care precizează ce date utilizează fiecare program și ce rapoarte îl interesează pe fiecare utilizator.

data directory director de date – *A se vedea* catalog, data dictionary.

data-driven processing prelucrare condusă de date – Tip de prelucrare în care procesorul sau programul trebuie să aştepte sosirea datelor înainte de a trece la etapa următoare dintr-o suită.

data element element de date – O singură unitate de date. *Se mai numeşte şi* data item (articol de date). *A se vedea şi* data field.

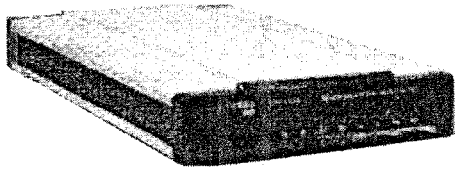
data encryption criptarea datelor – *A se vedea* encryption.

data encryption key cheie de criptare a datelor – Şir de date utilizat la criptarea şi decriptarea altor date. *Acronim:* DEK. *A se vedea şi* decryption, encryption, key (definiţia 3).

data encryption standard standard de criptare a datelor – *A se vedea* DES.

data entry introducere de date – Procesul de scriere a unor noi date în memoria calculatorului.

data/fax modem modem de date/faxuri – Modem care poate fi folosit pentru a transmite sau recepţiona atât date seriale, cât şi facsimile. A se vedea ilustraţia.



Modem de date/faxuri.

data field câmp de date – Porţiune bine definită a unei înregistrări de date, cum ar fi o coloană în tabelul unei baze de date.

data field masking mascarea câmpului de date – Procesul de filtrare sau de selectare a unei părţi dintr-un câmp de date pentru a controla modul de returnare şi de afişare.

data file fişier de date – Fişier care conţine date sub formă de text, numere sau grafică şi care se deosebeşte de fişierul de program, care conţine comenzi şi instrucţiuni. *De comparat cu* program file.

data flow sau **dataflow** flux de date – **1.** Mişcarea datelor într-un sistem, de la intrare la destinaţie. **2.** În cazul prelucrării paralele, model în care calculele se efectuează fie atunci când sunt disponibile toate datele necesare (prelucrare condusă de date), fie atunci când alte procesoare cer datele (prelucrare condusă de cereri). *A se vedea şi* parallel processing.

data fork segmentul datelor – În cazul fişierelor Macintosh, acea parte dintr-un document stocat care conţine informaţiile furnizate de utilizator, cum ar fi textul unui document realizat cu un procesor de texte. Un fişier Macintosh poate fi compus dintr-un segment al datelor, un segment al resurselor (în care sunt plasate informaţii cum ar fi codul de program, datele fontului, sunetul digitizat sau pictogramele) şi un preambul. Aceste trei părţi sunt utilizate de sistemul de operare la gestionarea şi stocarea fişierelor. *A se vedea şi* resource (definiţia 2), resource fork.

data format formatul datelor – Structura aplicată datelor de către un program pentru a asigura contextul în care pot fi interpretate.

data frame cadru de date – Pachet de informaţii transmis ca o unitate prin reţea. Cadrele de date sunt definite de stratul legăturii de date al reţelei şi există doar pe porţiunea de cablu dintre două noduri. *A se vedea şi* data-link layer, frame (definiţia 2).

data glove mănuşă de date – Dispozitiv de introducere a datelor care are forma unei mănuşi pe care sunt plasaţi senzori ce convertesc mişcarea mâinii şi a degetelor în comenzi. *A se vedea şi* virtual reality.

datagram datagramă – Ansamblul format dintr-un pachet (unitate) de informaţie şi informaţiile de livrare (cum ar fi adresa de destinaţie), trimis printr-o reţea cu comutare de pachete. *A se vedea şi* packet switching.

data independence independenţa datelor – Într-o bază de date, separarea datelor de programele care le manipulează. Independenţa datelor măreşte la maximum accesibilitatea datelor stocate.

data integrity integritatea datelor – Acurateţea datelor şi conformitatea lor cu valoarea aşteptată, în special după ce au fost transmise sau prelucrate.

data interchange format format de schimb de date – Format alcătuit din coduri ASCII, care poate fi aplicat bazelor de date, foilor de calcul tabelar şi altor documente similare pentru a facilita transferarea şi utilizarea lor în alte programe. *Acronim:* DIF. *A se vedea şi* ASCII.

data item articol de date – *A se vedea* data element.

data library bibliotecă de date – Grup catalogat de fişiere de date aflat pe disc sau pe alt suport de stocare.

data link legătură de date – Conexiune între două dispozitive capabile să transmită şi să recepţioneze informaţii, cum ar fi un calculator şi o imprimantă sau un calculator mainframe şi un terminal. Uneori termenul este folosit şi pentru a denumi echipamentele care permit transmisia şi recepţionarea datelor, cum este modemul. Astfel de dispozitive respectă anumite protocoale care reglementează transmiterea datelor. *A se vedea şi* communications protocol, data-link layer, DCE, DTE.

data link escape secvenţă escape a legăturii de date – În cazul transmiterii datelor, caracter de control care modifică semnificaţia caracterelor ce urmează imediat după el.

data-link layer nivelul legăturii de date – Cel de al doilea dintre cele şapte niveluri din modelul ISO/OSI, model folosit la standardizarea comunicaţiilor de la calculator la calculator. Nivelul legăturii de date se află deasupra celui fizic şi se referă la împachetarea datelor, adresarea lor şi gestionarea fluxului de transmisiuni. Ocupă cea mai joasă poziţie în grupul celor trei niveluri (legătura de date, reţeaua şi transportul) implicate în mutarea efectivă a datelor de la un dispozitiv la altul. *A se vedea şi* ISO/OSI model.

data management gestionarea datelor – Controlul datelor pe durata achiziţionării, introducerii, prelucrării, ieşirii şi stocării. În cazul microcalculatoarelor, datele sunt gestionate de hardware, care le colectează, le mută şi le prelucrează conform instrucţiunilor primite. Sistemul de operare gestionează hardware-ul şi asigură funcţionarea armonioasă a componentelor sistemului, astfel încât datele să fie stocate corect şi în condiţii de siguranţă. Programele de aplicaţie gestionează datele prin preluarea şi prelucrarea intrării conform comenzilor date de utilizator şi prin trimiterea rezultatelor la un dispozitiv de ieşire sau de stocare pe disc. Şi utilizatorul intervine în gestionarea datelor, el fiind implicat în achiziţionarea lor, etichetarea şi organizarea discurilor, realizarea copiilor de siguranţă, arhivarea fişierelor şi ştergerea materialelor nefolositoare de pe hard-disc.

data manipulation manipularea datelor – Prelucrarea datelor cu ajutorul programelor care acceptă comenzi de la utilizator, oferă diverse mijloace de tratare a datelor şi transmite hardware-ului instrucţiunile prin care îi indică ce trebuie să facă cu datele.

data manipulation language limbaj de manipulare a datelor – În sistemele de gestionare a bazelor de date, limbaj utilizat la inserarea datelor în baza de date, precum şi la actualizarea şi interogarea acesteia. Limbajele de manipulare a datelor sunt adesea capabile să efectueze calcule matematice şi statistice care facilitează generarea rapoartelor. *Acronim:* DML. *A se vedea şi* structured query language.

data mart piaţă de date – Versiune restrânsă a magaziei de date, menită să păstreze doar datele necesare unui anumit grup ţintă de utilizatori. *A se vedea şi* data warehouse.

data medium suport de date – Materialul pe care se stochează datele.

data migration migrarea datelor – **1.** Procesul de mutare a datelor dintr-un depozit (cum ar fi o bază de date) în altul, executat de obicei în mod automat, prin intermediul unor scripturi sau programe. Adesea, migrarea datelor implică transferarea lor dintr-un sistem de calcul de un anumit tip în altul. **2.** În aplicaţiile destinate supercalculatoarelor, procesul de stocare off-line a unor cantităţi mari de date, care apar în timpul lucrului ca şi cum ar fi on-line, aflate în fişiere rezidente pe disc.

data mining extragerea datelor – Procesul de identificare (în scopuri comerciale) a unor modele sau relaţii utile în baze de date sau alte depozite de date prin utilizarea unor instrumente statistice avansate.

data model model de date – Ansamblu de tipuri de obiecte, operatori şi criterii de integritate care formează entitatea abstractă căreia sistemul de gestionare a bazelor de date (DBMS) îi asigură suportul. Astfel, se vorbeşte de sisteme DBMS relaţionale, de sisteme DBMS în reţea şi aşa mai departe, în funcţie de tipul modelului de date utilizat de sistemul DBMS. În general, un sistem DBMS utilizează un singur model de date, aceasta fiind o restricţie impusă de practică, nu de teorie.

data network reţea de date – Reţea concepută să transfere date codificate sub formă de semnale

digitale, spre deosebire de o rețea telefonică, ce transmite semnale analogice.

data packet pachet de date – *A se vedea* packet.

data point punct de date – Pereche de valori numerice reprezentate printr-un punct într-o diagramă.

data processing prelucrarea datelor – **1.** În general, activitatea desfășurată de calculatoare. **2.** În particular, manipularea datelor în vederea obținerii rezultatului dorit. *Acronim:* DP. *Se mai numește și* ADP, automatic data processing (prelucrarea automată a datelor), EDP, electronic data processing (prelucrarea electronică a datelor). *A se vedea și* centralized processing, decentralized processing, distributed processing.

Data Processing Management Association *A se vedea* DPMA.

data protection protejarea datelor – Procesul prin care se asigură păstrarea, integritatea și fiabilitatea datelor. *A se vedea și* data integrity.

data rate rata de date – Viteza cu care un circuit sau o linie de comunicații poate transfera informațiile, măsurată de obicei în biți pe secundă (bps).

data record înregistrare de date – *A se vedea* record[1].

data reduction reducerea datelor – Procesul de convertire a datelor brute într-o formă mai utilă, prin scalare, netezire, ordonare sau altă procedură de editare.

data segment segment de date – Porțiune din memorie sau de pe un suport de stocare în care sunt păstrate datele utilizate de program.

data set set de date (1), aparat de date (2) – **1.** Grup de informații conexe alcătuit din elemente separate, care poate fi tratat unitar în cadrul manipulării datelor. **2.** În comunicații, un modem. *A se vedea și* modem.

Data Set Ready *A se vedea* DSR.

data sharing partajarea datelor – Utilizarea aceluiași fișier de mai multe persoane sau calculatoare. Partajarea datelor se poate realiza prin transferarea fizică a fișierului de la un calculator pe altul sau, de cele mai multe ori, prin legarea în rețea și utilizarea comunicațiilor între calculatoare.

data signal semnal de date – Informațiile transmise printr-o linie sau un circuit. Constă din cifre binare care reprezintă informații propriu-zise (mesajul) sau alte elemente, cum ar fi caracterele de control sau codurile de verificare a apariției erorilor.

data sink receptor de date – **1.** Orice suport de înregistrare pe care sunt stocate datele până când este nevoie de ele. **2.** În cazul comunicațiilor, porțiunea dispozitivului DTE (Data Terminal Equipment – echipament terminal de date) care primește datele transmise.

data source sursă de date – **1.** Creatorul datelor de calculator, adesea un dispozitiv de colectare a datelor analogice sau digitale. **2.** În comunicații, porțiunea dispozitivului DTE (Data Terminal Equipment – echipament terminal de date) care transmite datele.

data stream debit de date – Flux de date nediferențiat, octet după octet.

data structure structură de date – Schemă de organizare, cum ar fi o înregistrare sau un vector, care poate fi aplicată datelor pentru a facilita interpretarea lor sau executarea unor operații.

data switch comutator de date – Dispozitiv din sistemul de calcul care dirijează datele spre diverse locații.

Data Terminal Ready *A se vedea* DTR.

data traffic trafic de date – Schimbul de mesaje electronice (de control sau de date) în cadrul unei rețele. Capacitatea traficului este măsurată prin lățimea de bandă. Viteza traficului este măsurată în biți pe secundă.

data transfer transfer de date – Mutarea informațiilor dintr-un loc în altul fie în cadrul unui calculator (de exemplu, de pe disc în memorie), fie între un calculator și un dispozitiv extern (de exemplu, între un server de fișiere și un calculator din rețea), fie între calculatoare separate.

data transfer rate rata de transfer a datelor – *A se vedea* data rate.

data transmission transmisie de date – Transferul electronic al informațiilor între un emițător și un receptor.

data type tip de date – În programare, definiția unui set de date care specifică domeniul posibil de valori al setului, operațiile care pot fi efectuate cu valorile și modalitatea de stocare a valorilor în memorie. Prin definirea tipului de date, calculatorul poate manipula datele corespunzător. Tipurile de date sunt folosite în special de limbajele de nivel înalt și de obicei printre ele se numără tipul real, integer (întreg), floating point (în virgulă mobilă), character (caracter), Boolean (booleean) și pointer. Modul în care un limbaj tratează împărțirea datelor pe tipuri reprezintă una dintre principalele sale caracteristici. *A se vedea și* cast, constant, enumerated data type, strong typing, type checking, user-defined data type, variable, weak typing.

data validation validarea datelor – Procesul de verificare a acurateții datelor.

data value valoarea datelor – Semnificația literală sau interpretată a unui articol de date, cum ar fi o intrare într-o bază de date, sau un tip, cum ar fi tipul întreg, care poate fi utilizat pentru o variabilă.

data warehouse magazie de date – Bază de date, adesea foarte mare, care oferă acces la toate informațiile dintr-o firmă. Deși magazia de date poate fi distribuită între mai multe calculatoare și poate include mai multe baze de date și informații din diferite surse și în diferite formate, accesul la ea trebuie asigurat prin intermediul unui server. În acest fel, accesul la magazia de date este transparent utilizatorului, care poate folosi comenzi simple pentru a regăsi și analiza orice informație. De asemenea, magazia de date conține și informații referitoare la modul ei de organizare, la locul în care se găsesc datele și la legăturile dintre date. Utilizată adesea pentru facilitarea luării deciziilor în cadrul unei întreprinderi, magazia de date permite și organizarea datelor, coordonarea actualizărilor și evidențierea relațiilor dintre datele adunate din diferite părți ale organizației. *A se vedea și* database, decision support system, server (definiția 1), transparent (definiția 1).

date stamping marcarea datelor – Caracteristică software care inserează automat data calendaristică curentă într-un document.

datum dată – Forma de singular a cuvântului *data*; un singur element de informație. *A se vedea și* data.

daughterboard placă anexă – Placă cu circuite care se atașează alteia, cum ar fi placa de sistem principală (placa de bază), pentru a-i adăuga capacități suplimentare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* motherboard.

Placă anexă.

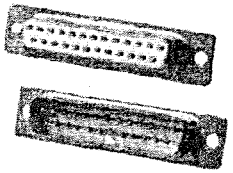
DAV connector conector DAV – *A se vedea* digital audio/video connector.

dB *A se vedea* decibel.

DB *A se vedea* database.

DBA *A se vedea* database administrator.

DB connector conector DB – Unul dintre numeroasele conectoare utilizate pentru intrările și ieșirile paralele. Inițialele DB (data bus – magistrală de date) sunt urmate de o cifră care indică numărul de linii (fire) care pot fi legate la conector. De exemplu, conectorul DB-9 are nouă pini la care pot fi legate până la nouă fire separate. A se vedea ilustrația.



Conector DB. Un conector DB de tip mamă (sus) și unul de tip tată (jos).

.dbf Extensie de fișier pentru fișierul unei baze de date dBASE.

DBMS *A se vedea* database management system.

DC *A se vedea* direct current.

DCA **1.** Acronim pentru **D**ocument **C**ontent **A**rchitecture. Îndrumar de formatare inclus de IBM în SNA (System Network Architecture) pentru a permite schimbul de documente care conțin doar text între diferite tipuri de calculatoare. DCA descrie două tipuri de formatare a documentelor: Revisable-Form-Text DCA (RFTDCA), care permite modificarea formatării, și Final-Form-Text DCA (FFTDCA), care nu permite modificarea. *A se vedea și* DIA, SNA. **2.** Acronim pentru **D**irectory **C**lient **A**gent. *A se vedea* DUA.

DCD Acronim pentru **D**ata **C**arrier **D**etected (detectarea purtătoarei de date). În comunicațiile seriale, semnal trimis de modem calculatorului său pentru a-l anunța că este gata să-i transmită date. *Se mai numește și* RLSD (Received Line Signal Detect – detectarea semnalului de linie recepționat). *A se vedea și* RS-232-C standard.

DCE **1.** Acronim pentru **D**ata **C**ommunications **E**quipment (echipament de comunicații de date). Unul dintre cele două tipuri de hardware ce pot fi atașate printr-o conexiune serială RS-232-C, celălalt fiind dispozitivul Data Terminal Equip-

ment (echipament terminal de date). DCE este un dispozitiv intermediar, care transformă adesea intrarea de la DTE înainte de a o trimite destinatarului. Un modem, de exemplu, este un dispozitiv DCE care modulează datele primite de la un microcalculator (DTE) și le trimite mai departe printr-o conexiune telefonică. *A se vedea și* RS-232-C standard. *De comparat cu* DTE. **2.** *A se vedea* Distributed Computing Environment.

DCOM Acronim pentru **D**istributed **C**omponent **O**bject **M**odel. Versiune a specificației Component Object Model (elaborată de Microsoft), în care se reglementează comunicarea componentelor prin rețelele bazate pe Windows. Permite distribuirea diferitelor componente pentru o singură aplicație între două sau mai multe calculatoare legate la rețea (rulând o aplicație distribuită în rețea astfel încât utilizatorul să nu sesizeze distribuirea componentelor) și afișarea la distanță a unei aplicații. *Se mai numește și* Distributed COM. *A se vedea și* COM (definiția 2), component (definiția 2).

DCTL *A se vedea* direct-coupled transistor logic.

DDBMS *A se vedea* distributed database management system.

DDC Acronim pentru **D**isplay **D**ata **C**hannel. Standard VESA care permite controlul software al monitoarelor grafice de calculator. Conform acestui standard, caracteristicile monitorului sunt furnizate subsistemului de afișare, care utilizează datele pentru a configura modul de afișare și a asigura un canal de comunicație bidirecțional între monitor și calculator. *Se mai numește și* VESA DDC. *A se vedea și* VESA[2].

DDE Acronim pentru **D**ynamic **D**ata **E**xchange (schimb dinamic de date). Metodă de comunicare între procese utilizată în Microsoft Windows și OS/2. DDE permite schimbul de date și comenzi între două sau mai multe programe care rulează simultan. În Windows 3.1, metoda DDE a fost înlocuită în mare parte de OLE, o metodă mai avansată. În Windows 95 și Windows NT, în mod obișnuit, sunt utilizate tehnologiile OLE și ActiveX. *A se vedea și* ActiveX, interprocess communication, OLE.

DDL *A se vedea* data definition language.

.de În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Germania.

dead halt oprire totală – Situație în care mașina se oprește fără a mai exista speranța refacerii

prin program sau prin sistemul de operare. Singura soluție după o oprire definitivă este reîncărcarea sistemului. *Se mai numește și* drop-dead halt (încremenire). *A se vedea și* hang. *De comparat cu* reboot.

dead key tastă moartă – Tastă utilizată împreună cu alta pentru a crea un caracter cu semne diacritice. Când este apăsată, tasta moartă nu produce nici un caracter vizibil (de aici și numele ei), dar indică folosirea semnului diacritic pe care îl reprezintă împreună cu caracterul ce va fi produs de următoarea tastă apăsată. *A se vedea și* key (definiția 1).

dead-letter box cutie de rebuturi poștale – În sistemele e-mail sau cele de mesaje, fișier în care sunt trimise mesajele care nu pot fi expediate.

deadlock impas – **1.** Situație care apare atunci când două programe sau două dispozitive așteaptă fiecare un răspuns de la celălalt înainte de a continua. *Se mai numește și* deadly embrace (îmbrățișare mortală). **2.** În cazul sistemelor de operare, situație în care două sau mai multe procese nu mai pot continua deoarece fiecare așteaptă eliberarea unor resurse de către celălalt.

deadly embrace blocare mutuală – *A se vedea* deadlock (definiția 1).

deallocate a dezaloca – A elibera memorie alocată anterior. *A se vedea și* pointer. *De comparat cu* allocate.

deblock a descompune blocurile – A extrage una sau mai multe înregistrări logice (unități de informație stocată) dintr-un bloc. O aplicație sau un sistem de baze de date trebuie adesea să descompună blocurile pentru ca unitățile de informație să devină disponibile pentru prelucrare. *De comparat cu* block[2] (definiția 1).

debug a depana – A detecta, localiza și corecta erorile logice sau sintactice dintr-un program sau anomaliile funcționale ale unei componente hardware. Referitor la depanarea unei componente hardware, un termen mai des folosit este *troubleshoot*, mai ales atunci când este vorba de o problemă importantă. *A se vedea și* bug, debugger.

debugger depanator – Program conceput pentru a fi utilizat la depanarea altui program, oferind programatorului posibilitatea să execute pas cu pas programul pe care vrea să-l depaneze, să examineze datele și să urmărească evoluția

condițiilor, cum ar fi valorile variabilelor. *A se vedea și* bug (definiția 1), debug.

decay diminuare – Scădere în timp a amplitudinii unui semnal.

DECchip 21064 Procesor produs de Digital Equipment Corporation, lansat pe piață în februarie 1992. DECchip 21064 este un procesor pe 64 de biți, bazat pe tehnologia RISC, superscalar, cu supercanalizare, registre pe 64 de biți, magistrală de date pe 64 de biți, magistrală de adrese pe 64 de biți și o cale de date pe 128 de biți pentru legarea la memorie. De asemenea, are încorporat un cache de instrucțiuni de 8 kiloocteți și unul de date cu aceeași dimensiune, precum și un procesor în virgulă mobilă. DECchip 21064 conține 1,7 milioane de tranzistoare și este alimentat la 3,3 volți. Versiunea pentru 200 MHz are o capacitate de lucru maximă de 400 MIPS. Arhitectura cipului este compatibilă SMP, astfel încât pot fi utilizate mai multe cipuri într-o configurație paralelă (multiprocesor). *A se vedea și* floating-point processor, MIPS, pipelining (definiția 1), RISC, superpipelining, superscalar.

deceleration time timp de decelerare – Timpul necesar unui braț de acces pentru a se opri atunci când se apropie de zona căutată pe disc. Cu cât brațul se mișcă mai rapid, cu atât are o energie cinetică mai mare și decelerarea durează mai mult.

decentralized processing prelucrare descentralizată – Distribuirea facilităților de prelucrare ale unui calculator în mai multe locuri. Prelucrarea descentralizată nu este totuna cu prelucrarea distribuită, care înseamnă utilizarea mai multor calculatoare pentru aceeași lucrare pentru a obține o eficiență sporită.

deci- deci – Prefix metric cu semnificația de 10^{-1} (o zecime).

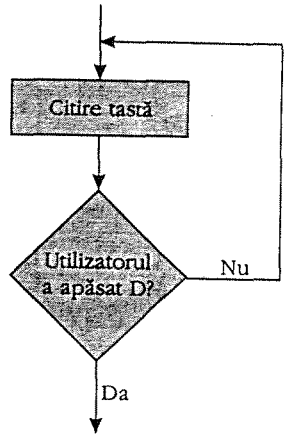
decibel decibel – O zecime dintr-un bel (de la Alexander Graham Bell), unitatea de măsură utilizată în electronică și alte domenii la măsurarea puterii unui sunet sau a unui semnal. Se notează prescurtat cu dB. Măsurătorile în decibeli folosesc o scală logaritmică, iar valoarea măsurată este comparată cu o referință cunoscută. Numărul de decibeli se calculează conform următoarei formule:

$$dB = n\log(x/r)$$

unde x este valoarea măsurată, r este mărimea de referință, iar n este o constantă care are valoarea 10 în cazul măsurării unui curent sau a unei tensiuni electrice și 20 în cazul măsurării unei puteri.

decimal zecimal – Sistemul de numerație cu baza 10. *A se vedea și* base (definiția 2).

decision box casetă de decizie – Simbol în formă de romb care se utilizează în organigrame pentru a reprezenta o decizie al cărei rezultat determină ramificarea procesului respectiv. A se vedea ilustrația.



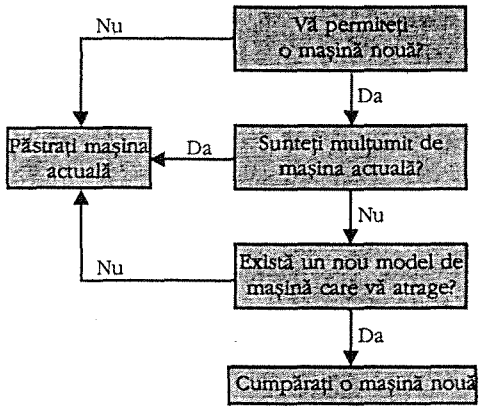
Casetă de decizie.

decision support system sistem de facilitare a luării deciziilor – Set format din programe și datele asociate, utilizat la analizarea unei probleme și luarea deciziei corespunzătoare. În cazul în care se impune luarea unei decizii, un sistem de facilitare a luării deciziilor este mai util decât un sistem informațional de management (MIS) sau un sistem informațional executiv (EIS). Conține o bază de date, un nucleu de cunoștințe referitoare la tematica respectivă, un „limbaj" pentru formularea problemelor și a răspunsurilor și un program de modelare pentru verificarea deciziilor alternative. *Acronim:* DSS. *De comparat cu* executive information system, management information system.

decision table tabel de decizii – Listă care conține condițiile (intrările) posibile și rezultatele (ieșirile) dorite pentru fiecare condiție. Un tabel de

decizii poate fi utilizat în analiza preliminară a fluxului programului sau poate fi convertit și încorporat în programul propriu-zis.

decision tree arbore de decizii – Asemănător tabelului de decizii, instrument de analiză în care ieșirile posibile ale unor condiții sunt reprezentate prin ramificări, care, la rândul lor, pot genera alte ramificări. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* branch (definiția 1), tree structure.



Arbore de decizii.

deck deck – Dispozitiv de stocare, cum ar fi unitatea de bandă, sau un grup de astfel de dispozitive.

declaration declarație – Asocierea dintre un identificator și anumite informații. De exemplu, prin declararea unei constante se înțelege asocierea dintre numele constantei și valoarea sa. De obicei, declarațiile apar în codul sursă al programului, iar asocierea efectivă se realizează în timpul compilării sau în timpul execuției. *A se vedea și* bind, constant, data declaration, data type, identifier, instruction, routine, type declaration, variable.

declarative markup language limbaj de marcare declarativ – În domeniul prelucrării textelor, sistem de coduri pentru formatarea textului care indică doar că o unitate de text este o anumită parte a unui document. Formatarea propriu-zisă a documentului este realizată de un alt program, numit analizor (parser). Printre limbajele de marcare declarative se numără SGML și HTML. *Acronim:* DML. *A se vedea și* HTML, SGML.

declare a declara – A specifica numele și tipul unei variabile care urmează să fie utilizată în program. În cazul celor mai multe dintre limbajele de programare de nivel înalt variabilele sunt declarate la începutul secțiunii codului. *A se vedea și* variable.

decoder decodificator – **1.** Dispozitiv sau rutină de program care readuce la forma originală datele codificate. Aceasta poate însemna transformarea într-un text ce poate fi citit a unor coduri criptate sau care nu pot fi citite sau poate însemna transformarea dintr-un cod în altul, deși această ultimă operație este numită de obicei convertire. *De comparat cu* conversion. **2.** În domeniul electronicii și al hardware-ului, tip de circuit care, în funcție de combinația de semnale de intrare primită, activează una sau mai multe ieșiri selectate.

decollate a dezinterclasa – A separa pe exemplare hârtia continuă pentru imprimantă, cu indigo între file.

decompiler decompilator – Program care încearcă să genereze codul sursă în limbaj de nivel înalt din codul în limbaj de asamblare sau din codul mașină. Această sarcină poate fi foarte dificilă, deoarece există coduri în limbaj de asamblare pentru care nu există un cod sursă corespondent în limbaj de nivel înalt. *A se vedea și* disassembler. *De comparat cu* compiler (definiția 2).

decompress a decomprima – *A se vedea* uncompress.

.de.co.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Denver, Colorado, Statele Unite.

decrement[1] decrement – Valoarea cu care este micșorat un număr. *De comparat cu* increment[1].

decrement[2] a decrementa – A micșora un număr cu o anumită valoare. *De comparat cu* increment[2].

decryption decriptare – Procesul de readucere a datelor criptate la forma originală. *De comparat cu* encryption.

DECstation 1. Un sistem de calcul mic, utilizat în special la prelucrarea textelor, lansat pe piață de Digital Equipment Corporation în 1978. **2.** Calculator personal aparținând seriei lansate pe piață de Digital Equipment Corporation în 1989. **3.** Stație de lucru UNIX pentru un singur utilizator, care aparține seriei lansate pe piață de Digital Equipment Corporation în 1989 și care se bazează pe procesoare RISC. *A se vedea și* RISC.

dedicated dedicat – Ceea ce ține de, aparține sau este un dispozitiv, program sau procedură destinată unei singure activități sau funcții.

dedicated channel canal dedicat – Legătură de comunicații rezervată pentru o anumită utilizare sau un anumit utilizator.

dedicated line linie dedicată – **1.** Canal de comunicații care conectează permanent două sau mai multe locații. Liniile dedicate sunt private sau închiriate, spre deosebire de cele cu caracter public. Un exemplu de linii dedicate sunt liniile T1, utilizate de multe organizații pentru conectarea la Internet. *Se mai numește și* leased line (linie închiriată), private line (linie privată). *De comparat cu* switched line. **2.** Linie telefonică utilizată pentru un singur scop, cum ar fi primirea și trimiterea faxurilor sau comunicațiile prin modem.

deep copy copie profundă – Copie a unei structuri de date în care sunt incluse toate substructurile sale.

deep hack transă – Starea în care o persoană se concentrează total, fiind preocupată exclusiv de elaborarea unui program. *Se mai numește și* deep hack mode (stare de transă).

de facto standard standard de facto – Model, program sau limbaj care este utilizat și imitat pe o scară atât de întinsă încât practic nu are concurență, dar care nu a fost încă recunoscut oficial ca standard de către o organizație de standardizare cum ar fi ANSI (American National Standards Institute) sau ISO (International Organization for Standardization). *A se vedea și* standard. *De comparat cu* de jure standard.

default[1] opțiune prestabilită – Alegerea făcută de un program atunci când utilizatorul nu specifică nimic. Opțiunile prestabilite sunt încorporate într-un program pentru situațiile în care utilizatorul trebuie să aleagă ceva pentru ca execuția programului să poată continua.

default[2] a utiliza opțiunea prestabilită – Referitor la programe, a alege o anumită variantă atunci când utilizatorul nu specifică nimic.

default button buton prestabilit – Controlul care este selectat automat atunci când o aplicație sau

sistemul de operare deschide o fereastră și care este activat de obicei prin apăsarea tastei Enter.

default drive unitate prestabilită – Unitatea de disc pe care o utilizează sistemul de operare pentru scrierea sau citirea datelor atunci când nu se specifică nici o unitate.

default home page pagină de bază prestabilită – În cazul unui server Web, fișierul returnat atunci când este indicat un director fără să fie specificat un nume de fișier. Pagina de bază prestabilită este specificată de către software-ul serverului Web și de obicei este fișierul numit index.html sau index.htm.

default printer imprimantă prestabilită – Imprimanta către care trimite calculatorul documente în vederea tipăririi atunci când nu se specifică nici o imprimantă.

Defense Advanced Research Projects Agency Instituția guvernamentală din Statele Unite care a susținut dezvoltarea rețelelor interconectate, cele care, ulterior, au stat la baza creării Internetului. *Acronim:* DARPA. *A se vedea și* ARPANET.

deferred address adresă amânată – Adresă indirectă (locație de memorie) a cărei calculare este întârziată până la rularea programului. *A se vedea și* relative address.

deferred processing prelucrare amânată – Prelucrarea datelor după ce au fost primite și stocate sub formă de blocuri. *De comparat cu* direct processing.

deflection coils bobine de deflexie – *A se vedea* yoke.

deformation deformare – În aplicațiile multimedia și de proiectare asistată de calculator, procesul de modificare a unui model cu ajutorul anumitor instrumente, cum ar fi lățirea, fragmentarea, curbarea sau răsucirea. *A se vedea și* CAD, multimedia.

defragmentation defragmentare – Procesul de rescriere a părților unui fișier în sectoare contigue ale hard-discului pentru a mări viteza de acces. Atunci când fișierele sunt actualizate, calculatorul salvează noile date în cea mai mare zonă liberă de pe hard-disc, zonă care de obicei nu se găsește în același sector cu celelalte părți ale fișierului. Datorită acestei „fragmentări", calculatorul trebuie să citească în mai multe zone ale hard-discului la fiecare utilizare a fișierului, ceea ce duce la creșterea timpului de răspuns. Windows 95 și Windows NT conțin utilitare

proprii de defragmentare (un astfel de program mai este numit și *defragger*). În cazul sistemelor MAC OS, Windows 3.*x* și DOS, utilitarele de defragmentare trebuie cumpărate separat. *A se vedea și* optimization (definiția 1). *De comparat cu* fragmentation.

degausser demagnetizator – Dispozitiv care este folosit la demagnetizarea monitoarelor video sau a magnetofoanelor și cu care pot fi șterse datele aflate pe suporturi de stocare magnetică, cum ar fi benzile sau discurile.

degradation degradare – **1.** În comunicații, scăderea calității semnalului, de exemplu din cauza interferențelor de pe linie. **2.** În cazul sistemelor de calcul, reducerea nivelului de performanță. Degradarea performanței se manifestă printr-un timp de răspuns mare sau prin pauze frecvente, necesare pentru accesul la disc, memoria fiind insuficientă pentru păstrarea întregului program și a datelor utilizate de acesta.

deinstall dezinstalare – *A se vedea* uninstall.

dejagging dezimțuire – Netezirea zimților, astfel încât să dispară aspectul de linie „în trepte" al diagonalelor și al curbelor din imaginile grafice. *Se mai numește și* antialiasing. *De comparat cu* aliasing.

de jure standard standard de jure – Standard pentru produse software sau hardware care a parcurs calea oficială de aprobare de către o organizație de standardizare. *A se vedea și* standard. *De comparat cu* de facto standard.

DEK *A se vedea* data encryption key.

deka- deca – Prefix metric cu semnificația de 10^1 (înmulțit cu 10).

delay distortion distorsiune de întârziere – *A se vedea* envelope delay.

delete a șterge – A elimina un text, un fișier sau o parte a unui document cu intenția de a renunța definitiv la datele respective. Există mai multe modalități de ștergere. Caracterele de pe ecran și porțiunile de document pot fi șterse cu tasta Delete, cu tasta Backspace sau cu o comandă Delete oferită de programul respectiv. Fișierele pot fi șterse cu o comandă dată sistemului de operare.

Delete key tasta Delete – **1.** În cazul calculatoarelor IBM sau compatibile PC, tastă a cărei acțiune se schimbă în funcție de programul de aplicație. De obicei șterge caracterul din dreptul cursorului, dar există și aplicații în care

poate șterge textul sau imaginea grafică selectată. **2.** În cazul calculatoarelor Apple Macintosh, tastă aflată pe tastaturile ADB sau Extended, cu care se șterge caracterul ce precede punctul de inserare sau se șterge textul sau imaginea grafică evidențiată.

deletia omisiune – Material care a fost sărit. Termenul este utilizat în răspunsurile date mesajelor din Usenet sau listele poștale pentru a anunța că au fost excluse unele materiale care nu erau necesare.

delimit a delimita – A stabili limitele unei entități, în general prin utilizarea unor simboluri speciale, numite delimitatoare. În cazul limbajelor de programare, delimitarea este utilizată de obicei pentru a separa elementele cu lungime variabilă, cum ar fi comentariile, șirurile sau blocurile dintr-un program. *A se vedea și* delimiter.

delimiter delimitator – Caracter special care separă articolele individuale dintr-un program sau un set de date. În exemplul următor, virgulele separă câmpurile unei înregistrări dintr-o bază de date (fiecare câmp nenumeric este încadrat de ghilimele).

"Jones", "718 Harbor Drive", "Bayview","WA", 98077;
"Smith", "324 Marina Ave.", "Yelm", "WA", 98597;

A se vedea și delimit, field (definiția 1), record[1].

Del key tasta Del – *A se vedea* Delete key.

Delphi Information Service Serviciu informațional on-line și furnizor de acces la Internet, cu sediul în Boston.

demand-driven processing prelucrare condusă de cereri – Prelucrarea imediată a datelor, pe măsură ce acestea devin disponibile. Acest tip de prelucrare în timp real elimină necesitatea stocării datelor care așteaptă să fie prelucrate. *De comparat cu* data-driven processing.

demand paging paginare la cerere – Cea mai utilizată metodă de implementare a memoriei virtuale, în care paginile de date sunt citite în memoria principală de pe un dispozitiv de stocare auxiliară doar ca răspuns la întreruperea produsă de cererea de acces emisă de software la o locație pe care sistemul a salvat-o pe dispozitivul de stocare auxiliară și care acum este folosită în alte scopuri. *A se vedea și* paging, swap (definiția 2), virtual memory.

demo versiune demo – **1.** Prescurtare de la **demo**nstration (demonstrație). Versiune parțială sau limitată a unui pachet de software, distribuită gratuit, în scopuri publicitare. Versiunile demo conțin adesea prezentări animate care trec în revistă caracteristicile programului. *A se vedea și* crippled version. **2.** Calculator expus într-un magazin pentru ca potențialii clienți să-l poată încerca în vederea cumpărării.

demodulation demodulare – În cazul comunicațiilor, modul în care datele semnalelor purtătoare modulate (forme de undă modificate astfel încât variațiile amplitudinii sau ale frecvenței se traduc în informații semnificative), transmise printr-o linie telefonică, sunt convertite de modem în formatul digital cerut de calculator, cu distorsiuni cât mai mici cu putință. *De comparat cu* modulation (definiția 1).

demonstration program sau **demo program** program demonstrativ sau program demo – **1.** Prototip care prezintă diverse ecrane și/sau capacități ale unui program aflat în stadiul de elaborare. *A se vedea și* prototyping. **2.** Versiune simplificată a unui program pentru care au fost înregistrate drepturile de autor, folosită la prospectarea pieței.

denizen Participant la un grup de informare Usenet.

dependence dependență – Situația în care definirea sau funcționarea unei entități depinde de un anumit hardware, software sau de evenimente specifice. *A se vedea și* context-dependent, dependent variable, device dependence, hardware-dependent, software-dependent.

dependent variable variabilă dependentă – Într-un program, variabilă a cărei valoare depinde de rezultatul unei anumite operații.

depth queuing proiectare în profunzime – În grafica și modelarea la calculator, acțiunea prin care un obiect bidimensional capătă un aspect tridimensional, fiind utilizate tehnici cum ar fi umbrirea sau eliminarea liniilor ascunse. **2.** Desenarea obiectelor dinspre fundal spre primplan, pentru a ușura operația de îndepărtare a liniilor ascunse.

deque Prescurtare de la **d**ouble **e**nded **que**ue (coadă cu două capete). Formă de structură de date de tip coadă căreia îi pot fi adăugate sau scoase elemente la ambele capete ale listei. *A se vedea și* queue.

dequeue a scoate din coadă – A elimina un element al cozii. *A se vedea și* queue.

dereference a dereferi – În programare, a accede la informația de la o adresă conținută de un pointer. Sintaxa dereferirii depinde de limbajul

de programare utilizat. *A se vedea și* double-dereference, handle (definiția 1), pointer.

derived class clasă derivată – În programarea orientată spre obiecte, clasă creată din altă clasă, numită clasa de bază. Clasa derivată moștenește toate caracteristicile clasei de bază. După crearea unei clase derivate, acesteia îi pot fi adăugate elemente și rutine, pot fi redefinite rutinele din clasa de bază și poate fi restrâns accesul la caracteristicile clasei de bază. *A se vedea și* base class, class, inheritance (definiția 1), object-oriented programming.

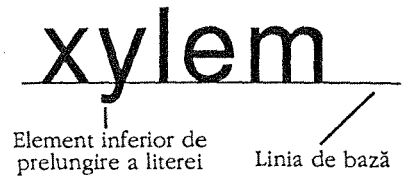
derived font font derivat – Font obținut prin scalarea sau modificarea unui font deja existent. De exemplu, sistemul de operare Macintosh poate genera caractere cu mărimi diferite de cele instalate. *A se vedea și* font. *De comparat cu* intrinsic font.

derived relation relație derivată – Relație rezultată în urma uneia sau mai multor operații de algebră relațională efectuate asupra altor relații. *A se vedea și* relational algebra, view[1] (definiția 2).

DES Acronim pentru **D**ata **E**ncryption **S**tandard. O specificație de criptare a datelor de calculator elaborată de IBM și adoptată de guvernul Statelor Unite ca standard în 1976. DES utilizează o cheie pe 56 de biți. *A se vedea și* encryption, key (definiția 3).

descendant descendent – **1.** În programarea orientată spre obiecte, clasă (grup) cu un caracter mai specializat decât altă clasă superioară. *A se vedea și* class, object-oriented programming. **2.** În prelucrarea datelor, proces (în mare, un program sau o acțiune) care este apelat de alt proces și moștenește anumite proprietăți ale procesului original, cum ar fi fișierele deschise. *A se vedea și* child (definiția 1), inheritance (definiția 2). *De comparat cu* client (definiția 2).

descender element inferior de prelungire a literei – Porțiunea unei litere mici care coboară sub linia de bază. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* baseline, x-height. *De comparat cu* ascender.



Element inferior de prelungire a literei.

descending sort sortare în ordine descrescătoare – Sortare care are ca rezultat aranjarea elementelor în ordine descrescătoare, de exemplu cu Z înaintea literei A și numerele mai mari înaintea celor mai mici. *A se vedea și* alphanumerical sort. *De comparat cu* ascending sort.

descriptor descriptor – **1.** Referitor la regăsirea informației, cuvânt (asemănător unui articol din indexul unei cărți) care identifică un subiect sau un element semnificativ dintr-un document sau un grup de documente stocate. Este utilizat ca o cheie pentru căutarea și regăsirea rapidă a informațiilor. *A se vedea și* keyword (definiția 1). **2.** În programare, informație stocată pentru a descrie ceva, de obicei structura, conținutul sau altă proprietate. *De comparat cu* identifier.

deselect a deselecta – Anularea selectării unei opțiuni, a unui text, a unui grup de obiecte grafice și așa mai departe. *De comparat cu* select.

deserialize a deserializa – A trece de la serial (pe bit) la paralel (pe octet); a converti un flux singular (serial) de biți în mai multe fluxuri paralele, care reprezintă aceleași informații. *De comparat cu* serialize.

design cycle ciclul de proiectare – Toate fazele implicate de elaborarea și fabricarea unui nou produs hardware sau software, printre care se numără întocmirea specificațiilor produsului, crearea prototipurilor, testarea, depanarea și întocmirea documentației.

desk accessory accesoriu de birou – Tip de program de mici dimensiuni, utilizat la calculatoarele Macintosh și în programele bazate pe ferestre de la calculatoarele IBM și cele compatibile PC. Un accesoriu de birou este echivalentul electronic al unui ceas, al unui calendar, al unui calculator de buzunar sau al altui obiect utilitar aflat în mod obișnuit pe suprafața unui birou. Aceste programe pot fi activate ori de câte ori este nevoie de ele, iar apoi pot fi închise sau mutate într-o porțiune restrânsă a ecranului. Un accesoriu de birou mai special este panoul de control (control panel), care oferă utilizatorului posibilitatea să modifice data și ora, culorile ecranului, modul în care se mișcă mouse-ul și valorile altor parametri. *Acronim:* DA. *Se mai numește și* desktop accessory (accesoriu al suprafeței de lucru). *A se vedea și* control panel.

desktop suprafața de lucru – Porțiune de pe ecran care, cu ajutorul pictogramelor și al meniurilor, simulează suprafața unui birou. Suprafața de lucru este o caracteristică a calculatoarelor Apple Macintosh și a programelor bazate pe ferestre de la calculatoarele IBM și cele compatibile PC, cum ar fi Microsoft Windows. Scopul său este acela de a simplifica utilizarea calculatorului prin oferirea posibilității de a muta imagini ale obiectelor și de a începe și a încheia diverse lucrări într-un mod care seamănă foarte mult cu lucrul pe suprafața unui birou obișnuit. *A se vedea și* graphical user interface.

desktop accessory accesoriu al suprafeței de lucru – *A se vedea* desk accessory.

desktop computer calculator desktop – Calculator care poate fi utilizat fiind așezat pe suprafața unui birou. Cele mai multe calculatoare personale și unele stații de lucru pot fi considerate calculatoare desktop. *De comparat cu* portable computer.

desktop conferencing conferință la calculator – Utilizarea calculatoarelor pentru a realiza comunicații simultane între mai multe persoane care participă la aceeași ședință și se află în locuri geografice diferite. Acest tip de comunicație poate oferi posibilitatea deschiderii unor programe de aplicație și a afișării diverselor date, precum și stabilirea unor legături audio și video. *A se vedea și* data conferencing, teleconferencing, video conferencing.

desktop enhancer program de extindere a suprafeței de lucru – Software care introduce funcții suplimentare într-un sistem de operare bazat pe ferestre, cum ar fi Microsoft Windows sau Mac OS (de exemplu, un browser, un clipboard sau un player multimedia îmbunătățit).

Desktop file fișier Desktop – Fișier ascuns, întreținut într-un anumit volum (în mare, echivalentul discului) de către sistemul de operare Macintosh în vederea stocării informațiilor referitoare la fișierele de pe el, cum ar fi data versiunii, listele de pictograme și referințele la fișiere.

Desktop Management Interface *A se vedea* DMI.

desktop publishing tehnoredactare computerizată – Utilizarea unui calculator și a unui software specializat pentru a combina texte și grafică în vederea creării unui document ce

poate fi tipărit pe o imprimantă cu laser sau cu ajutorul unei mașini de culegere. Tehnoredactarea computerizată este un proces cu mai multe etape, care implică utilizarea unor echipamente și programe diverse. Textul și ilustrațiile originale sunt realizate de obicei cu programe de prelucrare a textelor sau cu programe de desenare sau de pictare și sunt utilizate scannere sau digitizoare. Produsul finit este apoi transferat într-un program de paginare, acesta fiind software-ul la care se gândesc cei mulți atunci când folosesc termenul „software de tehnoredactare computerizată". Acest tip de program permite utilizatorului să modifice poziția textului și a ilustrațiilor și să vadă pe ecran rezultatul. Pentru a realiza corecturi de finețe în documente, programele respective sunt dotate de obicei și cu capacități de prelucrare a textelor sau a graficii, pe lângă cele de machetare. În ultima etapă, documentul în varianta finală este tipărit cu o imprimantă cu laser sau, pentru a se obține cea mai bună calitate, se folosește un echipament de culegere.

desktop video video la calculator – Utilizarea unui calculator personal pentru a afișa imagini video. Imaginile video pot proveni din înregistrările de pe o bandă video sau de pe un disc video sau pot fi preluate direct de la o cameră de filmat. Imaginile video preluate în direct pot fi transmise sub formă digitală prin rețea în cadrul unei videoconferințe. *Acronim:* DTV.

destination destinație – Locul (unitatea, dosarul sau directorul) în care este copiat sau mutat un fișier. *De comparat cu* source (definiția 1).

destructive read citire distructivă – Caracteristică a anumitor sisteme de memorie, în special a memoriilor cu miez. În cazul unei citiri distructive a unei locații de memorie, datele sunt transferate procesorului, dar copia lor din locația de memorie este distrusă în urma operațiunii. Sistemele de memorie distructivă necesită o logică specială pentru rescrierea datelor în locația de memorie citită. *Se mai numește și* destructive readout. *A se vedea și* core. *De comparat cu* nondestructive readout.

detail file fișier de detalii – *A se vedea* transaction file.

detection detectare – Descoperirea unei anumite condiții care afectează sistemul de calcul sau datele cu care lucrează.

determinant determinant – În teoria proiectării bazelor de date, orice atribut sau combinație de atribute de care depinde funcțional un alt atribut sau combinație de atribute.

determinism determinism – În prelucrarea datelor, capacitatea de a anticipa o ieșire sau de ști dinainte cum vor fi manipulate datele de către un sistem de prelucrare. De exemplu, o simulare deterministă este aceea în care o anumită intrare produce întotdeauna aceeași ieșire.

developer's toolkit kit de instrumente de dezvoltare – Set de rutine (grupate de obicei în una sau mai multe biblioteci) cu care dezvoltatorul poate scrie mai ușor programe pentru un anumit calculator, sistem de operare sau interfață cu utilizatorul. *A se vedea și* library (definiția 1), toolbox.

development cycle ciclu de dezvoltare – Procesul de dezvoltare a unei aplicații care începe cu definirea cerințelor pentru produsul finit și conține următoarele etape: analiza, proiectarea și realizarea prototipului, scrierea codului, verificarea lui și implementarea.

device dispozitiv – Termen generic pentru subsistemele unui calculator. Imprimantele, porturile seriale și unitățile de disc sunt numite adesea dispozitive; astfel de subsisteme au în general nevoie de propriul software de control, numit driver de dispozitiv. *A se vedea și* device driver.

device address adresă de dispozitiv – Locație în spațiul de adrese al memoriei RAM dintr-un calculator care poate fi modificată fie de microprocesor, fie de un dispozitiv extern. Adresele de dispozitiv se deosebesc de alte locații din RAM, care pot fi modificate doar de către microprocesor. *A se vedea și* device, input/output, RAM.

device control character caracter de control pentru dispozitive – *A se vedea* control character.

device controller controller de dispozitiv – *A se vedea* input/output controller.

device dependence dependență de dispozitiv – Necesitatea ca un anumit dispozitiv să fie prezent sau disponibil pentru a fi utilizat de un program, o interfață sau un protocol. Dependența de dispozitiv a unui program este considerată adesea nesatisfăcătoare, deoarece un asemenea program este limitat la un singur

sistem sau necesită efectuarea unor modificări pentru fiecare tip diferit de sistem pe care trebuie să ruleze. *De comparat cu* device independence.

device driver driver de dispozitiv – Componentă software care permite sistemului de calcul să comunice cu un anumit dispozitiv. De cele mai multe ori, driverul manipulează și hardware-ul, pentru a asigura transmiterea datelor către dispozitiv. În schimb, driverele de dispozitiv incluse în pachetele de aplicații nu realizează de obicei decât translatarea datelor; aceste drivere de nivel înalt se bazează pe drivere de nivel jos pentru a transmite efectiv datele către dispozitiv. Multe dispozitive, în special adaptoarele video pentru calculatoarele compatibile PC, nu funcționează corect (iar uneori nu funcționează deloc) dacă nu sunt instalate în sistem driverele de dispozitiv corespunzătoare.

device independence independență de dispozitiv – Caracteristica unor programe, interfețe sau protocoale de a efectua operații software care produc rezultate identice în cazul mai multor tipuri de hardware. De exemplu, limbajul PostScript este, un limbaj de descriere a paginii independent de dispozitiv, deoarece programele care emit comenzi PostScript referitoare la desene sau la text nu trebuie să fie adaptate pentru fiecare imprimantă care urmează să fie utilizată. *De comparat cu* device dependence.

device-independent bitmap hartă de biți independentă de dispozitiv – *A se vedea* DIB.

device manager gestionar de dispozitive – Program utilitar care permite vizualizarea și modificarea configurațiilor hardware-ului, stabilindu-se liniile de întrerupere, adresele de bază și valorile parametrilor de comunicație.

Device Manager În Windows 95, funcție inclusă în utilitarul System Properties, care indică dispozitivele aflate în conflict și alte probleme și permite utilizatorului să modifice proprietățile calculatorului și ale dispozitivelor atașate la el. *A se vedea și* property, property sheet.

device name nume de dispozitiv – Eticheta utilizată de sistemul de operare pentru a identifica o componentă a unui sistem de calcul. De exemplu, MS-DOS utilizează numele de dispozitiv COM1 pentru a identifica primul port de comunicații seriale.

device resolution rezoluția dispozitivului – *A se vedea* resolution (definiția 1).

DFS *A se vedea* distributed file system.

DGIS Acronim pentru **D**irect **G**raphics **I**nterface **S**pecification. Interfață creată de Graphics Software System. DGIS este un firmware (implementat de obicei cu memorie ROM pe adaptorul video) care permite unui program să afișeze grafică pe ecran prin intermediul unei extensii a interfeței întreruperii 10H din IBM BIOS.

DHCP Acronim pentru **D**ynamic **H**ost **C**onfiguration **P**rotocol. Protocol TCP/IP care permite unei rețele conectate la Internet să atribuie o adresă IP temporară gazdei care se conectează la ea. *A se vedea și* IP address, TCP/IP. *De comparat cu* dynamic SLIP.

Dhrystone Test de evaluare a performanțelor generale ale unui calculator, elaborat de Rheinhold Weicker în 1984. Programul raportează performanțele generale ale unui sistem în unități dhrystone pe secundă. Se încearcă înlocuirea programului de evaluare a performanțelor Whetstone, mai vechi și mai puțin sigur. Programul Dhrystone, la fel ca în cazul majorității programelor de evaluare a performanțelor, constă dintr-un cod standard, revizuit periodic pentru a minimiza avantajele incorecte de care beneficiază anumite combinații de hardware, compilator și mediu. Dhrystone se concentrează asupra manipulării șirurilor și nu utilizează operații în virgulă mobilă. La fel ca în cazul celor mai multe programe de evaluare a performanțelor, rezultatele testului Dhrystone depind în mare măsură de soluțiile alese la proiectarea hardware-ului și software-ului, cum ar fi opțiunile compilatorului și editorului de legături, optimizarea codului, memoria cache, stările de așteptare și tipurile de date întregi. *A se vedea și* benchmark[2]. *De comparat cu* sieve of Eratosthenes, Whetstone.

DIA Acronim pentru **D**ocument **I**nterchange **A**rchitecture. Îndrumar referitor la schimbul de documente inclus de IBM în SNA (System Network Architecture). DIA specifică metodele de organizare și adresare a documentelor în vederea transmiterii lor între calculatoare de mărimi și modele diferite. Îndrumarul DIA este compatibil cu Advanced Program-to-Program Communication (APPC) și Logical Unit (LU) 6.2, care stabilesc capacitatea și tipul interacțiunilor posibile într-un mediu SNA. *A se vedea și* DCA (definiția 1), SNA.

diacritical mark semn diacritic – Semn plasat deasupra, dedesubtul sau în interiorul unui caracter – de exemplu, accentul ascuțit (´) sau cel grav (`).

dialect dialect – Varianta unui limbaj sau a unui protocol. De exemplu, Transact-SQL este un dialect de limbaj de interogare structurată (SQL).

dialog dialog – **1.** În prelucrarea datelor, alternanța introducerilor de date de către utilizator și răspunsurilor furnizate de mașină, care reprezintă „conversația" calculatorului interactiv cu persoana care îl utilizează. **2.** Schimbul de semnale între calculatoarele care comunică printr-o rețea.

dialog box casetă de dialog – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, o fereastră specială afișată de sistem sau de aplicație pentru a solicita un răspuns din partea utilizatorului. *A se vedea și* windowing environment. *De comparat cu* integrator.

dial-up prin apel telefonic – Ceea ce ține de, aparține sau este o conexiune ce utilizează rețeaua telefonică publică, nu un circuit dedicat sau alt tip de rețea privată.

dial-up access acces prin apel telefonic – Conectarea la o rețea de comunicații de date prin intermediul unei rețele telefonice publice.

dial-up service serviciu prin apel telefonic – Posibilitatea oferită de o rețea telefonică locală sau internațională de a obține conectarea la Internet sau intranet, de a face reclamă printr-o pagină Web, de a accede la un serviciu de știri, la bursă sau la alte resurse.

DIB 1. Acronim pentru **d**evice-**i**ndependent **b**it map (hartă de biți independentă de dispozitiv). Format de fișier care permite ca grafica bitmap creată cu o anumită aplicație să fie încărcată și afișată în altă aplicație exact la fel cum apare în aplicația originală. *A se vedea și* bitmapped graphics. **2.** Acronim pentru **D**irectory **I**nformation **B**ase. Index cu nume de utilizatori și de resurse utilizat de un sistem X.500, întreținut de un program DSA (Directory Server Agent). *Se mai numește și* white pages (pagini albe).

DIBengine Software sau combinație de hardware și software care produce fișiere DIB. *A se vedea și* DIB (definiția 1).

dibit dibit – Set de doi biți reprezentând una dintre cele patru combinații posibile: 00, 01, 10 și 11. În comunicații, un dibit este un fel de unitate de transmisie atunci când este utilizată tehnica de modulare cunoscută sub numele de codificare prin decalare de fază diferențială, în care datele sunt reprezentate cu ajutorul a patru stări (decalări de fază) diferite. *A se vedea și* phase-shift keying.

dichotomizing search căutare dihotomică – *A se vedea* binary search.

DIF *A se vedea* data interchange format.

difference diferență – **1.** Cantitatea prin care diferă două valori. În electronică, diferențele elementelor fizice, cum ar fi formele de undă sau tensiunile electrice, sunt utilizate în funcționarea circuitelor, a amplificatoarelor, a multiplexoarelor, a echipamentelor de comunicații și așa mai departe. **2.** În gestionarea bazelor de date, operator al algebrei relaționale utilizat la sortarea seturilor de înregistrări (tupluri). De exemplu, dacă sunt date două tabele relaționale, A și B, care sunt compatibile la reuniune (conțin același număr de câmpuri, iar câmpurile corespondente conțin același tip de valori), atunci instrucțiunea

DIFFERENCE A, B

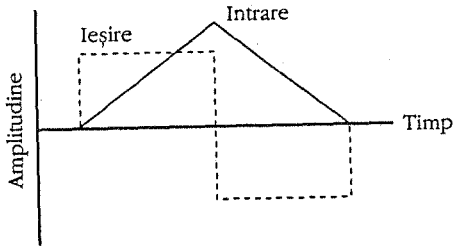
creează o a treia relație, care conține toate înregistrările care apar în A și nu apar în B. *A se vedea și* relational algebra, tuple. *De comparat cu* intersect, union.

Difference Engine Mașina Diferențială – Dispozitiv mecanic asemănător calculatorului, proiectat de matematicianul și omul de știință englez Charles Babbage la începutul anilor 1820. Mașina Diferențială era o mașină destinată rezolvării problemelor matematice, având capacitatea de a obține rezultate cu 20 de zecimale. Babbage a adus îmbunătățiri acestei mașini în cursul anilor 1830, care s-au materializat în mult mai faimosul său proiect Mașina Analitică, un precursor mecanic al calculatorului electronic. *A se vedea și* Analytical Engine.

differential diferențial – În electronică, tip de circuit care utilizează diferența dintre două semnale, nu diferența dintre un semnal și o tensiune de referință.

differential phase-shift keying codificare prin decalare de fază diferențială – *A se vedea* phase-shift keying.

differentiator diferențiator – Circuit a cărei ieșire este diferențiala (derivata întâia) semnalului de intrare. Cum diferențiala măsoară viteza de modificare a unei valori, ieșirea circuitului diferențiator este proporțională cu variația instantanee a semnalului de intrare. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* integrator.



Diferențiator. Un exemplu al modului în care acționează un diferențiator.

digest rezumat – **1.** Articol dintr-un grup de informare moderat, care rezumă mai multe mesaje trimise moderatorului. *A se vedea și* moderator, newsgroup. **2.** În cazul unei liste poștale, mesaj trimis utilizatorilor înscriși în locul mai multor mesaje individuale. Dacă lista poștală este moderată, rezumatul poate fi editat. *A se vedea și* moderated.

digicash bani digitali – *A se vedea* e-money.

digit cifră – Unul dintre caracterele utilizate pentru a reprezenta un număr întreg (o unitate) într-un sistem de numerație. Numărul cifrelor utilizate de un sistem de numerație este egal cu baza sistemului. De exemplu, sistemul zecimal (cu baza 10) utilizează zece cifre, de la 0 la 9; sistemul binar (cu baza 2) utilizează 2 cifre, 0 și 1; iar sistemul hexazecimal (cu baza 16) utilizează 16 cifre, de la 0 la 9 și de la A la F.

digital digital, numeric – **1.** Referitor la cifre și la modul în care sunt reprezentate. **2.** În prelucrarea datelor, termen analog cu *binar*, deoarece majoritatea calculatoarelor prelucrează informațiile codificate sub formă de combinații de cifre binare (biți). *De comparat cu* analog.

digital audio disc disc audio digital – *A se vedea* compact disc.

digital audio tape bandă audio digitală – Bandă magnetică utilizată la stocarea informațiilor audio codificate digital. *Acronim:* DAT.

digital audio/video connector conector audio/video digital – Interfață cu care sunt dotate unele plăci video de mare performanță sau plăcile cu selector de canale TV, care permite transmisia simultană a semnalelor audio și video digitale. *Se mai numește și* DAV connector (conector DAV). *A se vedea și* interface (definiția 3), video adapter.

digital camera aparat foto digital – Aparat foto care păstrează imaginile fotografiate sub formă electronică, nu pe un film fotografic obișnuit. Aparatul foto digital utilizează elemente CCD (charge-coupled device – dispozitiv cu cuplaj de sarcină) pentru a captura imaginea atunci când fotograful acționează obturatorul obiectivului, după care imaginea capturată este stocată într-o memorie cu semiconductoare sau pe un hard-disc. După capturarea imaginii, aceasta este descărcată pe calculator printr-un cablu de programul furnizat o dată cu aparatul foto. Ajunsă în calculator, imaginea poate fi manipulată și prelucrată la fel ca o imagine furnizată de scanner sau de un dispozitiv de intrare asemănător. *A se vedea și* charge-coupled device.

digital cash bani digitali – *A se vedea* e-money.

digital communications comunicații digitale – Comunicație în care schimbul de informații se realizează sub formă codificată binar (digitală).

digital computer calculator digital – Calculator a cărei funcționare se bazează pe două sau mai multe stări discrete. Calculatoarele digitale binare se bazează pe două stări logice, „deschis" și „închis", reprezentate de două niveluri de tensiune. Combinațiile realizate cu ajutorul acestor două stări sunt utilizate la reprezentarea tuturor tipurilor de informații – numere, litere, simboluri grafice și instrucțiuni de program. Într-un astfel de calculator, starea componentelor care alcătuiesc diferite circuite se modifică în continuu pentru a efectua mutarea, prelucrarea și salvarea informațiilor. *De comparat cu* analog computer.

Digital Darkroom Program destinat calculatoarelor Macintosh, elaborat de Silicon Beach Software pentru a îmbunătăți fotografiile sau imaginile scanate alb-negru.

digital data transmission transmisie de date digitale – Într-un canal de comunicație, transferul informațiilor codificate sub forma unor serii de biți, nu ca un semnal continuu (analogic).

digital display display digital – Display capabil să redea doar un număr fix de culori sau de nuanțe de gri. Printre displayurile digitale se numără Monochrome Display, Color/Graphics Display și Enhanced Color Display, produse de IBM. *A se vedea și* CGA, EGA, MDA. *De comparat cu* analog display.

digital line linie digitală – Linie de comunicații pe care informațiile sunt transportate numai sub formă codificată binar (digitală). Pentru a minimiza distorsiunile și interferența zgomotului, pe linia digitală sunt intercalate repetoare care regenerează semnalul în timpul transmisiei. *A se vedea și* repeater. *De comparat cu* analog line.

digital linear tape bandă liniară digitală – Suport de stocare magnetică utilizat la crearea copiilor de siguranță. Banda liniară digitală permite realizarea unor transferuri de date mai rapide comparativ cu alte tehnologii care folosesc banda magnetică. *Acronim:* DLT.

Digital Micromirror Display Tehnologia de circuite care stă la baza echipamentului Digital Projection System, produs de Texas Instruments. Este un cip pe care se găsește un tablou de oglinzi adresabile individual, fiecare cu o lățime mai mică de 0,002 mm, care se pot roti pentru a reflecta lumina în obiectivul unui sistem de proiecție, obținându-se astfel o afișare cu culori strălucitoare. Pe baza acestei tehnologii se pot crea sisteme cu o rezoluție înaltă, de 1.920 x 1.035 (1.987.200) pixeli și cu 64 de milioane de culori. *Acronim:* DMD.

digital photography fotografie digitală – Fotografie realizată cu ajutorul unui aparat foto digital. Deosebirea dintre fotografia digitală și cea convențională constă în faptul că aparatul foto digital nu mai folosește un film cu halogenură de argint, capturarea imaginii făcându-se prin mijloace electronice. *A se vedea și* digital camera.

digital proof probă digitală – *A se vedea* direct digital color proof.

digital recording înregistrare digitală – Stocarea informațiilor sub formă codificată binar (digitală). Înregistrarea digitală convertește informațiile (text, grafică, sunet sau imagini) în șiruri de cifre 1 și 0, care pot fi reprezentate fizic pe un suport de stocare. Printre suporturile utilizate la înregistrarea digitală se numără discurile și benzile de calculator, discurile optice (compact-discurile) și cartușele de memorie ROM.

digital signal semnal digital – Semnal (cum sunt cele care circulă în interiorul unui calculator sau între calculatoare diferite) în care informațiile sunt reprezentate prin stări discrete (de exemplu, tensiuni înalte și scăzute), nu prin variații continue, ca în cazul unui semnal analogic.

digital signal processor procesor de semnale digitale – Circuit integrat destinat manevrării rapide a datelor, utilizat în comunicațiile audio, manipularea imaginilor și alte aplicații de achiziționare și control al datelor. *Acronim:* DSP.

digital signature semnătură digitală – Metodă de autentificare personală, bazată pe criptare și coduri de autorizare secrete, utilizată la „semnarea" electronică a documentelor.

Digital Simultaneous Voice and Data Tehnologie pentru modemuri brevetată de Multi-Tech Systems, Inc., care permite utilizarea unei singure linii telefonice pentru a transmite atât date, cât și conversații simultan. Aceasta se realizează prin comutarea în modul de comunicație pe pachete atunci când se detectează necesitatea transferului de mesaje vocale. Pachetele cu mesajele vocale digitizate sunt apoi transferate împreună cu pachetele de date și comenzi. *Acronim:* DSVD.

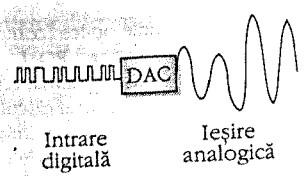
digital sort sortare digitală – Tip de proces de ordonare în care numerele înregistrărilor sau valorile cheilor lor sunt sortate cifră cu cifră, începând cu cea mai puțin semnificativă cifră (cea mai din dreapta). *Se mai numește și* radix sort (sortare după bază).

digital speech vorbire digitală – *A se vedea* speech synthesis.

digital subscriber line linie de abonat digitală – Linie sau canal ISDN BRI (Basic Rate Interface). *Acronim:* DSL. *A se vedea și* BRI, ISDN.

digital-to-analog converter convertor digital-analogic – Dispozitiv care transformă semnalul digital în semnal analogic. Convertorul digital-analogic preia o succesiune de valori digitale și creează un semnal analogic a cărui amplitudine corespunde valorilor digitale pentru momentele respective. A se vedea ilustrația. *Acronim:* DAC. *De comparat cu* analog-to-digital converter.

digital versatile disc disc multifuncțional digital – *A se vedea* digital video disc.



Convertor digital-analogic.

digital video disc disc video digital – Următoarea generație de tehnologii de stocare pe discuri optice. Tehnologia discurilor video digitale permite stocarea pe un compact-disc a datelor video, audio și de calculator. Cantitatea datelor stocate este mult mai mare decât în cazul vechilor compact-discuri. Un disc video digital cu un singur strat și o singură față permite stocarea a 4,7 gigaocteți de date. Un disc video digital cu două straturi și o singură față are o capacitate de stocare de 8,5 gigaocteți. În cazul discurilor video digitale cu două fețe, se ajunge la o capacitate de stocare maximă de 17 gigaocteți pentru fiecare disc. Pentru citirea discurilor video digitale este utilizat un dispozitiv care permite și citirea discurilor optice mai vechi. Susținătorii discurilor video digitale doresc ca în locul formatelor actuale de stocare digitală (cum ar fi discurile video, discurile CD-ROM sau compact-discurile audio) să fie utilizat doar formatul discurilor video digitale. *Acronim:* DVD. *Se mai numește și* digital versatile disc (disc multifuncțional digital). *A se vedea și* digital video disc-ROM. *Mai este numit și* digital video-disc ROM (disc DVD-ROM).

digital video disc-erasable disc video digital cu ștergere – Extindere propusă pentru formatul de înregistrare al discului video digital, pentru a permite utilizatorului realizarea mai multor reînregistrări. *Acronim:* DVD-E.

digital video disc-recordable disc video digital înregistrabil – Extindere propusă pentru formatul de înregistrare al discului video digital, pentru a permite utilizatorului realizarea unei singure înregistrări. *Acronim:* DVD-R.

digital video disc-ROM disc DVD-ROM – Versiune pentru calculator a discului video digital, având o capacitate de 4,7 sau 8,5 gigaocteți pe fiecare față. Capacitatea de stocare poate fi mărită prin utilizarea tehnologiei „2P" pe două straturi, elaborată de 3M. *Acronim:* DVD-ROM. *A se vedea și* digital video disc.

digital video-interactive video digital interactiv – Sistem hardware/software creat de RCA, General Electric și Intel pentru comprimarea semnalelor digitale audio și video din aplicațiile destinate minicalculatoarelor. *Acronim:* DV-I.

Digital Video Interface *A se vedea* DV-I.

digiterati digiterați – Grup nedefinit de persoane recunoscute pentru competența lor în domeniul digital.

digitize a digitiza – A converti orice sursă de intrare cu variație continuă (analogică), cum ar fi liniile unui desen sau un semnal sonor, într-o serie de unități discrete, reprezentate în calculator cu ajutorul cifrelor binare 0 și 1. Această transformare este realizată de obicei cu un convertor analogic-digital. *A se vedea și* aliasing, analog-to-digital converter.

digitizing tablet tabletă digitizoare – *A se vedea* graphics tablet.

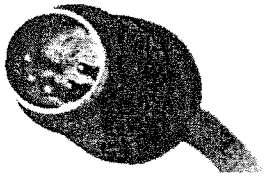
DikuMUD 1. Software pentru mediu MUD (multiuser dungeon) elaborat de cinci persoane de la Institutul de Informatică al Universității Copenhaga (al cărui acronim este DIKU în limba daneză). DikuMUD utilizează mijloace multimedia și este orientat spre obiecte, dar clasele sunt codificate hard. Software-ul este protejat de o licență care interzice distribuirea lui contra cost. *A se vedea și* MUD, multimedia, object-oriented. **2.** Jocul care are la bază software-ul DikuMUD.

dimensioning cotare – În programele CAD, modalitate de specificare și, uneori, de control al dimensiunilor și al relațiilor spațiale dintre elementele unui obiect modelat. De exemplu, pot fi utilizate linii, săgeți și text (adică mărimile cotelor) pentru a indica lungimea, înălțimea și grosimea fiecărui perete dintr-o cameră sau casă modelată. *A se vedea și* CAD.

dimmed estompat – Prezentat pe ecran cu caractere gri, nu cu caractere negre pe fond alb sau albe pe fond negru. În interfețele grafice cu utilizatorul opțiunile din meniuri sunt afișate estompat atunci când condițiile curente nu permit utilizarea lor – de exemplu, este afișată estompat comanda Cut atunci când nu este selectată nici o porțiune de text, iar Paste atunci când în clipboard nu există nimic.

DIN connector conector DIN – Conector cu mai mulți pini, care corespunde specificației elaborate de organizația națională de standardizare

din Germania (Deutsche Industrie Norm). Conectoarele DIN sunt utilizate pentru a lega diverse componente din calculatoarele personale. A se vedea ilustrația.



Conector DIN.

dingbat ornament – Mic element grafic utilizat la decorarea documentelor. Au fost concepute fonturi, cum ar fi Zapf Dingbats, care conțin seturi de ornamente. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* font. *De comparat cu* bullet.

Ornamente. Rândul de sus prezintă caracterele mici ale fontului Zapf Dingbats, iar rândul de jos le prezintă pe cele mari.

diode diodă – Dispozitiv (de obicei de tip semiconductor) care permite curentului electric să circule într-un singur sens. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* semiconductor.

Diodă. Fotografiile (sus) prezintă două dintre numeroasele tipuri de capsule de diode. Banda din partea dreaptă indică polaritatea. Jos este înfățișată reprezentarea schematică a diodei.

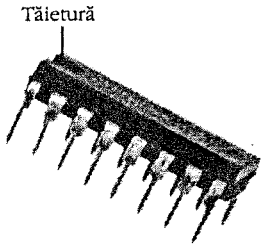
diode-transistor logic logică diodă-tranzistor – Tip de circuit care utilizează diode, tranzistoare și rezistoare pentru a implementa funcții logice. *Acronim:* DTL.

DIP 1. Acronim pentru **d**ual **i**n-line **p**ackage (capsulă pe două rânduri). Standard de încapsulare a circuitelor integrate conform căruia

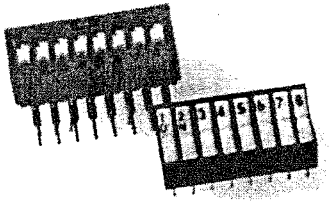
circuitele electronice microminiaturale gravate pe o pastilă de siliciu sunt închise într-o carcasă dreptunghiulară de material plastic sau ceramic și sunt conectate prin intermediul unor pini orientați în jos, care ies în exteriorul capsulei pe cele două laturi cu dimensiunea mai mare. Conceput pentru a simplifica fabricarea plăcilor cu circuite, acest model nu mai corespunde cipurilor actuale, care necesită un număr foarte mare de conexiuni. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* leadless chip carrier, pin grid array, SIP, surface-mount technology. **2.** *A se vedea* document image processing.

dipole dipol – Pereche de sarcini electrice sau poli magnetici de semn opus aflați la mică distanță unul de altul.

DIP switch comutator DIP – Unul sau mai multe comutatoare glisante sau basculante introduse într-o capsulă DIP conectată la o placă cu circuite. Fiecare comutator dintr-un comutator DIP are două poziții stabile, închis și deschis, care pot fi folosite la alegerea unei configurații a plăcii cu circuite. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* DIP.



Capsulă DIP. Se observă tăietura care indică poziția primului și ultimului pin.



Comutator DIP. Două tipuri de comutatoare DIP: glisante (sus) și basculante (jos).

dir Comandă MS-DOS prin care se cere calculatorului să afişeze o listă cu fişierele şi subdirectoarele din directorul sau dosarul curent. Dacă această comandă este urmată de o cale, calculatorul afişează o listă cu fişierele şi subdirectoarele din directorul sau dosarul specificat. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* command, MS-DOS, path (definiţia 2).

direct access acces direct – Capacitatea unui calculator de a accede direct la o locaţie din memorie sau de pe disc în vederea regăsirii sau stocării unui element de informaţie. Nu trebuie confundat accesul direct cu accesul direct la memorie (DMA), care înseamnă capacitatea de a transfera informaţii direct (fără să mai fie necesară intervenţia microprocesorului) între un canal de intrare/ieşire şi memorie. *A se vedea şi* random access. *De comparat cu* direct memory access.

direct access storage device dispozitiv de stocare cu acces direct – *A se vedea* DASD.

direct address adresă directă – *A se vedea* absolute address.

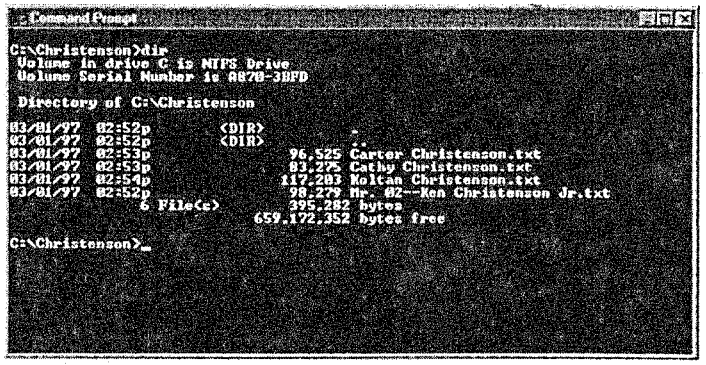
direct cable connection conexiune directă prin cablu – Legătură între porturile de intrare/ieşire a două calculatoare realizată printr-un singur cablu, nu prin intermediul unui modem sau al altui dispozitiv de interfaţă activă. De cele mai multe ori, pentru conexiunea directă prin cablu se utilizează un cablu null-modem.

direct-connect modem modem conectat direct – Modem prevăzut cu cablu şi conectoare telefonice pentru a putea fi legat direct la o priză de telefon, fără a mai fi necesar un aparat telefonic intermediar. *De comparat cu* acoustic coupler.

direct-coupled transistor logic logică cu tranzistoare cuplate direct – Tip de circuit care utilizează doar tranzistoare şi rezistoare, tranzistoarele fiind conectate direct unul la altul. Acest model era folosit pentru primele circuite integrate comerciale, a căror viteze de comutaţie şi consum aveau valori medii. *Acronim:* DCTL.

direct current curent continuu – Curentul electric care nu-şi schimbă sensul în timp. Curentul electric continuu poate fi întrerupt sau i se poate modifica intensitatea, dar sensul său rămâne acelaşi. *Acronim:* DC. *De comparat cu* alternating current.

direct digital color proof probă de culoare digitală directă – Coală de probă tipărită cu un dispozitiv de ieşire ieftin, cum ar fi o imprimantă cu laser color, pentru a vedea cu aproximaţie cum va arăta imaginea finală, realizată cu un echipament de tipărire de calitate profesională. Proba de culoare digitală directă nu implică separarea culorilor, ca în cazul probelor obişnuite. Când se realizează o probă de culoare digitală directă sunt tipărite toate culorile simultan pe aceeaşi pagină, ceea ce are ca rezultat o calitate mai scăzută decât în cazul separării culorilor, dar oferă avantajul unei viteze de execuţie mari şi al unui cost mic. *Acronim:* DDCP. *Se mai numeşte şi* digital proof (probă digitală). *A se vedea şi* color separation (definiţia 1).



Dir. Un exemplu de listă de directoare.

Direct Graphics Interface Specification *A se vedea* DGIS.

DirectInput Interfaţă de programare a aplicaţiilor destinată joystickurilor şi dispozitivelor de indicare similare utilizate sub Windows 95.

direction key tastă direcţională – *A se vedea* arrow key.

direct memory access acces direct la memorie – Acces la memorie care nu implică microprocesorul şi este utilizat adesea pentru transferul direct al datelor între memorie şi un dispozitiv periferic „inteligent", cum ar fi o unitate de disc. *Acronim:* DMA.

directory director – Catalog care conţine numele de fişiere şi alte directoare stocate pe un disc. Directorul reprezintă o metodă de organizare şi grupare a fişierelor astfel încât utilizatorul să nu fie obligat să caute în liste mult prea lungi. Directorul aflat la cel mai înalt nivel este numit *director rădăcină*. Directoarele conţinute de un director sunt numite *subdirectoare*. În funcţie de sistemul de operare, numele de fişiere dintr-un director pot fi prezentate şi ordonate în diferite feluri – de exemplu, alfabetic, după data creării, după dimensiune sau ca pictograme (într-o interfaţă grafică cu utilizatorul). Pentru a afişa directoarele, sistemul de operare întreţine tabele de date, stocate pe disc, care precizează caracteristicile şi locaţia fiecărui fişier. În cazul sistemelor de operare Macintosh şi Windows 95, directoarele sunt numite *dosare (folders)*.

Directory Access Protocol Protocolul care reglementează comunicaţiile între clienţii şi serverele X.500. *A se vedea şi* CCITT X series.

Directory Client Agent *A se vedea* DUA.

Directory Information Base *A se vedea* DIB (definiţia 2).

directory path cale de directoare – *A se vedea* pathname.

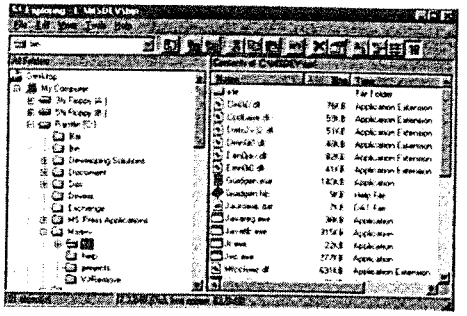
directory replication reproducerea directoarelor – Copierea unui set principal de directoare al unui server (numit *server exportator*) pe anumite servere sau staţii de lucru (numite *calculatoare importatoare*), care aparţin aceluiaşi domeniu sau unor domenii diferite. Reproducerea simplifică sarcina întreţinerii unor seturi identice de directoare şi fişiere la mai multe calculatoare, nemaifiind necesară decât întreţinerea unui singur set de copii. *A se vedea şi* directory, server.

Directory Server Agent *A se vedea* DSA.

directory service serviciu de cataloage – Serviciu în reţea care returnează adresele poştale ale celorlalţi utilizatori sau ajută un utilizator să localizeze diferite gazde şi servicii.

Directory System Agent *A se vedea* DSA.

directory tree arbore de directoare – Prezentare grafică a directoarelor şi subdirectoarelor de pe un disc, făcută sub forma unui arbore în care subdirectoarele sunt ramurile directorului principal. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* branch (definiţia 1), directory, tree structure.



Arbore de directoare. Un exemplu de arbore de directoare prezentat de Windows Explorer.

Directory User Agent *A se vedea* DUA.

direct processing prelucrare directă – Prelucrarea datelor pe măsură ce sunt primite de sistem, spre deosebire de prelucrarea amânată, în care datele sunt stocate sub formă de blocuri înainte de utilizare. *De comparat cu* deferred processing.

direct read after write citire directă după scriere – *A se vedea* DRAW.

direct read during write citire directă în timpul scrierii – *A se vedea* DRDW.

direct sequence secvenţă directă – În comunicaţiile cu spectru distribuit, formă de modulare în care purtătoarea este modulată de o serie de impulsuri binare. *A se vedea şi* modulation (definiţia 1), spread spectrum.

direct view storage tube tub cu memorie pentru vizualizare directă – Tip de tub catodic al cărui ecran reţine imaginile o vreme îndelungată şi în care fasciculul de electroni poate fi poziţionat arbitrar pe suprafaţa ecranului (spre deosebire

de tubul catodic obișnuit, în care fasciculul de electroni urmează un traseu bine stabilit). Acest tip de tub catodic poate afișa o imagine precisă, detaliată, fără a avea nevoie de reîmprospătarea ecranului. În schimb, după ce imaginea a fost afișată, ea nu mai poate fi modificată decât prin ștergerea completă a ecranului. *Acronim:* DVST. *Se mai numește și* storage tube (tub cu memorie). *De comparat cu* CRT.

DirectX Software pentru Windows 95 care oferă aplicațiilor acces direct la hardware-ul de sunet și grafică al calculatorului.

dirty murdar – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei linii de comunicații cu zgomot excesiv, ce degradează calitatea semnalului. *A se vedea și* noise (definiția 2).

dirty bit bit de modificare – Bit care indică modificarea datelor într-un cache, datele respective urmând a fi actualizate mai departe în memoria principală. *A se vedea și* bit, cache.

dirty power alimentare defectuoasă – Sursă de tensiune care poate duce la defectarea componentelor electronice datorită zgomotului, vârfurilor de tensiune sau nivelurilor de tensiune necorespunzătoare.

dirty ROM ROM fals – Prescurtare de la **dirty read-only memory** (memorie numai pentru citire falsă). În versiunile mai vechi ale calculatoarelor Macintosh (MAC II, IIx, SE/30 și IIcx), un sistem de memorie care simulează un sistem pe 32 de biți. Printre alte dezavantaje se numără și acela că o mașină cu ROM fals poate accede doar la 8 megaocteți de memorie sub Mac OS System 7. Există unele extensii, cum ar fi MODE32, care permit unei mașini cu ROM fals să funcționeze ca o mașină adevărată pe 32 de biți.

disable a dezactiva – A suprima ceva sau a nu permite să aibă loc. Dezactivarea este o metodă prin care pot fi controlate funcțiile sistemului, fiind împiedicate anumite activități. De exemplu, un program poate dezactiva temporar anumite cereri de întrerupere (solicitări de servicii din partea unor dispozitive ale sistemului) lipsite de importanță, pentru a nu fi întreruptă o etapă critică de prelucrare. *De comparat cu* enable.

disabled folders dosare dezactivate – În Mac OS, mai multe dosare din dosarul System care conțin extensii de sistem, panouri de control și alte articole ce au fost eliminate din sistem de către gestionarul de extensii. Articolele aflate în dosarele dezactivate nu vor fi instalate la pornirea sistemului. Ele pot fi însă mutate automat înapoi, în dosarele corespunzătoare, de către gestionarul de extensii. *A se vedea și* extension manager, System folder.

disassambler dezasamblor – Limbaj care convertește codul mașină în cod sursă scris în limbaj de asamblare. Cele mai multe programe de depanare beneficiază de un dezasamblor încorporat, care permite programatorului să vadă un program executabil sub formă de instrucțiuni lizibile, scrise în limbaj de asamblare. *A se vedea și* decompiler. *De comparat cu* assembler.

disassociate a dezasocia – În Windows 95 și Windows NT, a anula asocierea dintre un fișier și o anumită aplicație. *De comparat cu* associate.

disaster dump vidaj după dezastru – Vidaj (transfer al conținutului memoriei la imprimantă sau alt dispozitiv de ieșire) realizat atunci când un program a eșuat și nu mai există speranțe de refacere.

disc disc (optic) – Suport rotund, plat, fără proprietăți magnetice, din metal lustruit îmbrăcat în material plastic, care este citit și scris cu ajutorul unei raze laser. În limba engleză, cuvântul „disc" este utilizat atunci când este vorba de un disc optic, iar cuvântul „disk" este întrebuințat pentru celelalte tipuri de disc, cum ar fi discheta (floppy disk), hard-discul (hard disk) sau discul RAM (RAM disk). *A se vedea și* compact disc.

disconnect a deconecta – A întrerupe o linie de comunicații.

discrete discret – Separat, individual, identificabil ca o unitate. De exemplu, biții sunt elemente discrete ale datelor prelucrate de un calculator.

discrete multitone frecvențe multiple discrete – În telecomunicații, tehnologie care folosește procesoare de semnale digitale pentru a diviza lățimea de bandă disponibilă în mai multe subcanale, ceea ce permite transferarea datelor printr-un cablu bifilar torsadat de cupru cu o viteză ce depășește 6 Mbps. *Acronim:* DMT.

discretionary hyphen liniuță de despărțire facultativă – *A se vedea* hyphen.

discussion group grup de discuții – Una dintre numeroasele variante de forumuri on-line în care se face schimb de mesaje referitoare la un

subiect de interes comun. Printre grupurile de discuții se numără listele poștale electronice, grupurile de informare din Internet și canalele IRC.

disk disc (magnetic) – Suport rotund, plat, dintr-un material plastic flexibil (dischetele) sau un metal rigid (hard-discurile), îmbrăcat cu un material magnetic pe care pot fi înregistrate prin mijloace electrice informații codificate binar (digitale). La majoritatea calculatoarelor, discul reprezintă principalul mijloc utilizat la stocarea permanentă sau semipermanentă a datelor. Dischetele sunt protejate de o învelitoare din material plastic, care le apără de deteriorări și contaminări. Hard-discul este protejat de o carcasă și poate fi expus numai într-un mediu lipsit de praf. Printre tipurile de discuri utilizate de calculatoare se numără dischetele, microdischetele, hard-discurile și cartușele amovibile care pot fi folosite de anumite unități de hard-disc sau alte unități, cum ar fi unitatea Bernoulli. *De comparat cu* compact disc, disc.

disk access time timp de acces la disc – *A se vedea* access time (definiția 2).

disk buffer buffer de disc – Cantitate mică de memorie rezervată pentru stocarea datelor citite de pe disc sau care urmează să fie scrise pe acesta. Cum dispozitivele bazate pe discuri sunt lente față de unitatea centrală de prelucrare, nu este practic să se ceară acces la disc doar pentru unul-doi octeți. De aceea, în timpul citirii este preluată o tranșă mai mare de date și este stocată în bufferul discului. Când programul are nevoie de alte date, le copiază din buffer, putând fi astfel satisfăcute mai multe cereri de date printr-un singur acces la disc. Aceeași tehnică poate fi aplicată și la scrierea pe disc. Când programul trebuie să stocheze anumite date, le scrie în zona de memorie care reprezintă bufferul discului și numai după umplerea acestuia datele sunt scrise efectiv pe disc, printr-o singură operație.

disk cache cache de disc – Porțiune de memorie RAM rezervată pentru stocarea temporară a informațiilor citite de pe disc. În cache-ul de disc nu se păstrează fișiere întregi, așa cum se face într-un disc RAM (o porțiune de RAM care joacă rolul de unitate de disc). Cache-ul de disc este utilizat la păstrarea informațiilor citite recent de pe disc sau care au fost scrise anterior

pe disc. Dacă informațiile solicitate rămân în cache-ul de disc, timpul de acces este considerabil mai mic decât în cazul în care programul trebuie să aștepte până ce mecanismul unității de disc ajunge la informațiile respective. *De comparat cu* disk buffer.

disk cartridge cartuș de disc – Disc amovibil, introdus într-o carcasă de protecție. Cartușul de disc poate fi utilizat de anumite tipuri de unități de hard-disc și dispozitive înrudite, cum ar fi unitățile de stocare externă cunoscute sub numele de unități Bernoulli.

disk controller controller de disc – Un cip cu caracter special care, împreună cu circuitele asociate, comandă și controlează citirea și scrierea pe o unitate de disc. Printre responsabilitățile unui controller de disc se numără poziționarea capetelor de citire/scriere, asigurarea legăturii între microprocesor și unitate și controlul transferului informațiilor în și din memorie. Controllerele de disc sunt utilizate pentru unitățile de dischete sau de hard-disc și pot fi încorporate în sistem sau pot fi plasate pe o cartelă ce se introduce într-un slot de extensie.

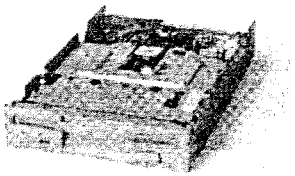
disk copy copiere de disc – Procesul prin care sunt copiate pe un disc destinație datele de pe un disc sursă împreună cu structura lor organizatorică. *A se vedea și* backup.

disk crash căderea discului – Defectarea unității de disc. *A se vedea și* crash[1].

disk directory director de disc – Catalog al fișierelor de pe disc. Directorul discului conține informații referitoare la fișiere, cum ar fi numele, mărimea, data creării și amplasarea fizică pe disc. *A se vedea și* directory.

disk drive unitate de disc – Dispozitiv electromecanic care citește de pe discuri și scrie pe ele. Printre principalele componente ale unei unități de disc se numără mecanismul de antrenare (pe care este fixat discul), motorul de antrenare (care rotește discul), unul sau mai multe capete de citire/scriere, motorul de acționare (care poziționează capetele de citire/scriere pe disc) și controllerul (care sincronizează operațiile de citire/scriere și transferurile de informații de la și către calculator). Cele mai răspândite unități de disc sunt unitățile de dischete și unitățile de hard-disc. Unitățile de dischete permit utilizarea dischetelor de 5,25 inci și 3,5 inci. Unitățile de hard-disc sunt mai

rapide, au o capacitate de stocare mare și sunt închise complet într-o carcasă de protecție. A se vedea ilustrația.



Unitate de disc de 3,5 inci. *O unitate de dischete*

disk driver driver de disc – Driver de dispozitiv care este adăugat sistemului pentru a permite utilizarea unei unități de disc fabricate de o numită firmă producătoare. *A se vedea și* device driver.

disk duplexing duplicarea discului – *A se vedea* disk mirroring.

disk envelope plic de disc – Plic de hârtie în care sunt introduse dischetele de 5,25 inci. Acest plic le protejează suprafața expusă împotriva prafului și a altor materiale care ar putea provoca zgârieturi sau diverse deteriorări, ceea ce ar pune în pericol datele înregistrate. *A se vedea și* disk jacket.

diskette dischetă – *A se vedea* floppy disk.

disk interface interfață de disc – **1.** Circuitele care asigură legătura între unitatea de disc și sistemul de calcul. **2.** Standard referitor la conectarea unităților de disc la calculator. Un exemplu de standard de disc este standardul ST506, care conține specificațiile referitoare la conectarea hard-discurilor la calculator.

disk jacket învelitoare de disc – Cămașa din material plastic care protejează discheta.

diskless workstation stație de lucru fără disc – Stație dintr-o rețea de calculatoare care nu este echipată cu unitate de dischete, utilizând fișierele stocate pe serverul de fișiere. *A se vedea și* file server.

disk memory memorie pe disc – *A se vedea* virtual memory.

disk mirroring oglindirea discului – Tehnică prin care întregul hard-disc sau porțiuni ale sale sunt duplicate pe unul sau mai multe alte hard-discuri, varianta ideală fiind ca fiecare dintre ele să fie atașat la propriul său controller.

Când se utilizează oglindirea discului, modificările efectuate pe discul original sunt realizate simultan și pe celelalte discuri. Ca urmare, atunci când discul original se defectează sau este alterat, datele necesare pot fi găsite pe discurile-oglindă. *Se mai numește și* disk duplexing (duplicarea discului). *A se vedea și* fault tolerance.

disk operating system sistem de operare cu discuri – *A se vedea* DOS.

disk pack pachet de discuri – Grup de discuri introdus într-un container de protecție. Utilizat în primul rând la calculatoarele mainframe și la minicalculatoare, pachetul de discuri este un suport amovibil, compus de obicei dintr-o stivă de discuri de 14 inci introdusă într-o carcasă din material plastic.

disk partition partiție de disc – Secțiune logică a unui disc fizic. Un disc poate avea două sau mai multe partiții logice, fiecare dintre ele fiind desemnată printr-un nume diferit de unitate de disc. Când există mai multe partiții, una dintre ele este partiția primară (de încărcare), iar celelalte sunt partiții extinse.

disk server server de disc – Nod al unei rețele locale care are rolul de unitate de disc de la distanță partajată de utilizatorii rețelei. Spre deosebire de serverul de fișiere, care execută operații complexe de gestionare a cererilor de fișiere din rețea, serverul de disc funcționează ca suport de stocare, pe care utilizatorii pot citi sau salva fișiere. Un server de disc poate fi împărțit în secțiuni (volume), fiecare dintre ele apărând ca un disc separat. *De comparat cu* file server.

disk striping distribuire pe fâșii a discurilor – Procedura de combinare într-un singur volum a unui set de partiții care au aceeași mărime și se găsesc pe discuri separate (de la 2 la 32 de discuri), această înlănțuire formând o „fâșie" virtuală ce trece de pe un disc pe altul și este văzută de sistemul de operare ca o unitate separată. Distribuirea pe fâșii a discurilor permite efectuarea simultană a mai multor operații de intrare/ieșire pe același volum, ceea ce conduce la ridicarea nivelului de performanță. *A se vedea și* disk striping with parity, input/output.

disk striping with parity distribuire pe fâșii a discurilor cu paritate – Tehnică prin care sunt

întreținute date de paritate pentru discul distribuit pe fâșii. Ca urmare, atunci când una dintre partiții se defectează, datele de pe acel disc pot fi refăcute cu ajutorul informațiilor stocate în celelalte partiții ale fâșiei. *A se vedea și* disk striping, fault tolerance, parity.

disk unit unitate de disc – *A se vedea* disk drive.

dispatcher dispecer – În unele sisteme de operare cu multitasking, setul de rutine care alocă diferitelor aplicații timpul unității centrale de prelucrare (CPU).

dispatch table tabel de trimiteri – Tabel care conține identificatorii și adresele pentru o anumită clasă de rutine, cum ar fi handlerele de întreruperi (rutine care se execută ca răspuns la anumite semnale sau condiții). *Se mai numește și* interrupt vector table (tabel de vectori de întrerupere), jump table (tabel de salturi), vector table (tabel de vectori). *A se vedea și* interrupt handler.

disperse a dispersa – A separa și a plasa în mai multe locuri. De exemplu, a dispersa rezultatele în mai multe seturi de date sau a dispersa articole (cum ar fi câmpurile înregistrărilor), astfel încât să apară în mai multe locuri la ieșire. *De comparat cu* distribute.

dispersion dispersie – Măsura în care, într-un anumit moment, datele unui sistem de calculatoare distribuit (interconectat) sunt stocate în poziții diferite sau pe dispozitive diferite.

display display – Dispozitivul de ieșire vizuală al unui calculator, care de obicei este realizat cu un tub catodic. În cazul calculatoarelor portabile și de tip notebook, displayul folosește cristale lichide sau plasmă. *A se vedea și* flat-panel display, liquid crystal display, video adapter, video display.

display adapter adaptor de afișare – *A se vedea* video adapter.

display attribute atribut de afișare – Calitate atribuită unui caracter sau unei imagini afișate pe ecran. Printre atributele de afișare se numără caracteristici cum ar fi culoarea, intensitatea și clipirea. Utilizatorii aplicațiilor pot controla atributele de afișare atunci când programele le permit să modifice culoarea sau alte elemente ale ecranului.

display background fundalul de afișare – În grafica pe calculator, porțiunea unei imagini afișate pe ecran care rămâne neschimbată în

timp ce celelalte elemente se modifică. De exemplu, chenarul ferestrei sau o paletă de contururi într-un program de desenare.

display board placă de afișare – *A se vedea* video adapter.

display card cartelă de afișare – *A se vedea* video adapter.

display cycle ciclu de afișare – Setul complet de evenimente care țin de afișarea unei imagini pe ecran, din care fac parte operațiile software de creare a imaginii în memoria video și operațiile hardware cerute de afișarea pe ecran. *A se vedea și* refresh cycle.

Display Data Channel *A se vedea* DDC.

display device dispozitiv de afișare – *A se vedea* display.

display element element de afișare – *A se vedea* graphics primitive.

display entity entitate de afișare – *A se vedea* entity, graphics primitive.

display face caracter de accidențe – Tip de caracter potrivit pentru titluri, deoarece are calitatea de a se face remarcat într-o pagină cu text. Printre caracterele de accidențe se numără caracterele de tip Helvetica și Avant Garde. *A se vedea și* sans serif. *De comparat cu* body face.

display frame cadru de afișare – Una dintre imaginile care alcătuiesc o secvență de animație. *A se vedea și* frame (definiția 3).

display image imaginea de afișat – Ansamblul elementelor afișate la un moment dat pe ecranul calculatorului.

display page pagină de afișare – Informațiile care urmează să fie utilizate la afișarea unui ecran complet, stocate în memoria video a calculatorului. Unele calculatoare au suficientă memorie video pentru a putea păstra în ea mai multe pagini de afișare în același timp. În astfel de situații programatorii, în special cei care creează secvențe de animație, pot actualiza rapid ecranul prin crearea sau modificarea unei pagini de afișare în timp ce utilizatorul privește alta. *A se vedea și* animation.

display port port de afișare – Port de ieșire al calculatorului care asigură semnalul cerut de un dispozitiv de afișare, cum ar fi un monitor video.

Display PostScript Versiune extinsă a limbajului PostScript, destinată afișării independente de dispozitiv de imaginilor (pe monitoare sau la

imprimante) într-un mediu multitasking. Display PostScript a fost adoptat de unele firme producătoare ca standard de afișare pe ecrane și la imprimante. *A se vedea și* PostScript.

Display Power Management Signaling *A se vedea* DPMS.

display screen ecran de afișare – Partea unității de afișare pe care sunt prezentate imaginile. *A se vedea și* CRT.

display terminal terminal de afișare – *A se vedea* terminal (definiția 1).

Distance Vector Multicast Routing Protocol În Internet, protocol de rutare care asigură un mecanism eficient de livrare a datagramelor fără conexiune unui grup de gazde dintr-o rețea. Este un protocol cu distribuire, care generează dinamic arbori de livrare pentru difuzare către grupuri IP utilizând o tehnologie numită Reverse Path Multicasting (RPM). *Acronim:* DVMRP.

distortion distorsiune – Modificare nedorită survenită în forma de undă a unui semnal. Distorsiunea poate apărea în timpul transmiterii semnalului, ca atunci când emisiunea unui post de radio devine de neînțeles, sau la trecerea semnalului printr-un circuit, ca atunci când volumul unui sistem stereo este dat prea tare. Adesea, distorsiunea are ca rezultat pierderea de informații. Această problemă este caracteristică în special semnalelor analogice; semnalele digitale nu sunt afectate de distorsiunile moderate.

distribute a distribui – A împărți în diverse locații, ca atunci când o funcție de prelucrare a datelor este realizată de un grup de calculatoare și alte dispozitive legate în rețea.

distributed bulletin board avizier electronic distribuit – Ansamblu de grupuri de informare distribuită pe toate calculatoarele dintr-o rețea de mare suprafață. *A se vedea și* newsgroup, Usenet.

Distributed COM *A se vedea* DCOM.

Distributed Component Object Model *A se vedea* DCOM.

distributed computing prelucrare de date distribuită – *A se vedea* distributed processing.

Distributed Computing Environment Set de standarde elaborat de organizația Open Group (fosta Open Software Foundation) pentru dezvoltarea aplicațiilor distribuite care pot rula pe mai multe platforme. *Acronim:* DCE. *A se vedea și* distributed processing.

distributed database bază de date distribuită – Bază de date implementată într-o rețea. Partițiile componente sunt distribuite în diferite noduri (stații) ale rețelei. În funcție de traficul de actualizare și de regăsire a datelor, distribuirea bazei de date poate conduce la o îmbunătățire semnificativă a performanțelor generale. *A se vedea și* partition (definiția 2).

distributed database management system sistem de gestionare a bazelor de date distribuite – Sistem de gestionare a bazelor de date capabil să lucreze cu baze de date distribuite. *Acronim:* DDBMS. *A se vedea și* distributed database.

distributed file system sistem de fișiere distribuite – Sistem de gestionare a fișierelor în care acestea pot fi plasate pe mai multe calculatoare conectate printr-o rețea locală sau o rețea de mare suprafață.

distributed intelligence inteligență distribuită – Sistem în care capacitatea de prelucrare (inteligența) este distribuită pe mai multe calculatoare și alte dispozitive, fiecare dintre ele putând atât să lucreze independent până la un anumit nivel cât și să comunice cu celelalte dispozitive pentru a funcționa ca parte a unui sistem mai mare. *A se vedea și* distributed processing.

distributed network rețea distribuită – Rețea în care prelucrarea, stocarea și celelalte funcții sunt executate de unități (noduri) separate, nu de un singur calculator principal.

distributed processing prelucrare distribuită – Formă de prelucrare a informațiilor în care sunt implicate calculatoare separate, legate într-o rețea de comunicații. Prelucrarea distribuită este împărțită de obicei în două categorii: prelucrare distribuită simplă și prelucrare distribuită reală. Prelucrarea distribuită simplă implică împărțirea lucrului pe mai multe calculatoare care pot comunica unul cu celălalt. În cazul prelucrării distribuite reale, mai multe calculatoare execută lucrări diferite, în așa fel încât activitatea lor combinată contribuie la o lucrare de dimensiuni mai mari. Acest ultim tip de prelucrare necesită un mediu cu structurare superioară, care să permită hardware-ului și software-ului să comunice, să partajeze resursele și să facă schimb de date fără nici o îngrădire.

Distributed System Object Model Arhitectura System Object Model (SOM) elaborată de IBM

pentru mediile partajate, în care bibliotecile de clase binare pot fi partajate de aplicațiile din rețea sau dintr-un anumit sistem. Distributed System Object Model completează actualele limbaje orientate spre obiecte cu posibilitatea de partajare a bibliotecilor de clase SOM de către aplicațiile scrise în limbaje diferite. *Acronim:* DSOM. *A se vedea și* SOM (definiția 1).

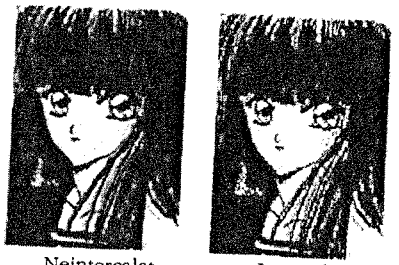
distributed transaction processing prelucrare pe tranzacții distribuită – Prelucrare pe tranzacții efectuată de două sau mai multe calculatoare care comunică între ele printr-o rețea. *Acronim:* DTP. *A se vedea și* distributed processing, transaction processing.

distribution list listă de distribuire – Lista destinatarilor dintr-o listă poștală e-mail. Aceasta poate fi realizată prin utilizarea unui program de gestionare a listelor poștale, cum ar fi LISTSERV, sau prin alegerea unui alias, în programul e-mail, pentru toți destinatarii unui mesaj. *A se vedea și* alias (definiția 2), LISTSERV, mailing list.

distributive sort sortare distributivă – Proces de ordonare în care o listă este împărțită în secțiuni și apoi este reasamblată într-o anumită ordine. *A se vedea și* sort algorithm. *De comparat cu* bubble sort, insertion sort, merge sort, quicksort.

dithering intercalarea nuanțelor – Tehnică utilizată în grafica pe calculator pentru a crea iluzia unor nuanțe de gri diferite în cazul monitoarelor și imprimantelor monocrome sau a unor culori suplimentare în cazul monitoarelor și imprimantelor color. Intercalarea nuanțelor implică tratarea unei zone din imagine ca un grup de puncte colorate după diferite modele. Înrudită cu *autotipia*, intercalarea nuanțelor se bazează pe tendința ochiului de a combina culorile punctelor apropiate, fiind percepută o singură nuanță, care reprezintă media culorilor respective. În funcție de raportul dintre punctele negre și cele albe dintr-o zonă, efectul global este acela al unei anumite nuanțe de gri. Intercalarea nuanțelor este utilizată pentru a conferi realism graficii pe calculator și pentru a netezi curbele și diagonalele care au un aspect zimțuit în cazul rezoluțiilor mici. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* aliasing, halftone.

divergence divergență – Separare, deplasare în direcții diferite. În cazul displayurilor de calculator, divergența apare atunci când fasciculele



Neintercalat Intercalat

Intercalarea nuanțelor. O imagine realizată prin autotipie (stânga) și una realizată prin amestecarea nuanțelor (dreapta), ambele cu 72 de celule pe inci

de electroni corespunzătoare culorilor roșie, verde și albastră nu cad în același punct de pe ecran. Într-un program, cum ar fi o foaie de calcul tabelar, divergența poate apărea atunci când un set circular de formule este aplicat în mod repetat (iterat), iar rezultatele se îndepărtează de o soluție stabilă. *De comparat cu* convergence.

divide overflow depășire la împărțire – *A se vedea* overflow error.

division by zero împărțire la zero – Condiție de eroare cauzată de tentativa de a împărți un număr la zero, operație nedefinită în matematică, sau la un număr suficient de apropiat de zero pentru a conduce la un rezultat prea mare pentru a putea fi reprezentat de mașină. Calculatoarele nu acceptă împărțirea la zero, astfel că programele trebuie să prevadă mijloace de protecție față de eșecul la care duc astfel de încercări din partea utilizatorilor.

.dj În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Djibouti.

.dk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Danemarca.

.dl_ Extensie prin care se indică un fișier .dll comprimat, utilizat în procedurile de configurare din Windows. *A se vedea și* .dll.

DLC Acronim pentru **D**ata **L**ink **C**ontrol. Protocol cu corecția erorilor utilizat în System Network Architecture (SNA) pentru a transmite datele între două noduri prin intermediul unei legături fizice. *A se vedea și* HDLC, SNA.

.dll Extensie de fișier pentru bibliotecile cu legare dinamică. *A se vedea și* dynamic-link library.

DLL *A se vedea* dynamic-link library.

DLT *A se vedea* digital linear tape.

DMA *A se vedea* direct memory access.

DMD *A se vedea* Digital Micromirror Display.

DMI Acronim pentru **D**esktop **M**anagement **I**nterface. Sistem care, de la un calculator central, asigură gestionarea configurațiilor și stărilor PC-urilor dintr-o rețea. Un program de tip agent rulează în fundal pe fiecare mașină și returnează informații sau execută anumite acțiuni (specificate de un fișier de pe acea mașină) ca răspuns la o interogare primită de la calculatorul central. Printre acțiunile efectuate de agent se numără urmărirea apariției erorilor și raportarea lor calculatorului central. De exemplu, o imprimantă poate fi configurată astfel încât să raporteze calculatorului central atunci când rămâne fără hârtie sau când hârtia s-a blocat. DMI a fost elaborat de DMTF (Desktop Management Task Force), un consorțiu alcătuit din firme producătoare de echipamente pentru prelucrarea datelor, și concurează cu protocolul SNMP (deși ele pot coexista în același sistem). *A se vedea și* agent (definiția 1), DMTF. *De comparat cu* SNMP.

DML *A se vedea* data manipulation language.

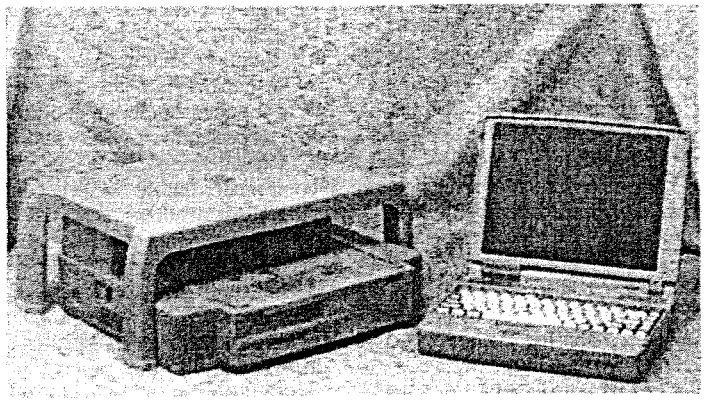
DMT *A se vedea* discrete multitone.

DMTF Acronim pentru **D**esktop **M**anagement **T**ask **F**orce. Consorțiu înființat în 1992 pentru a elabora standarde pentru sistemele PC individuale și legate în rețea, care să răspundă cerințelor utilizatorilor și industriei calculatoarelor.

DNS 1. Acronim pentru **D**omain **N**ame **S**ystem. Sistem care permite gazdelor din Internet să utilizeze atât adrese de tip nume de domeniu (cum ar fi bluestem.prairienet.org), cât și adrese IP (cum ar fi 192.17.3.4). Adresa de tip nume de domeniu este destinată utilizatorilor umani și este transformată automat în adresă IP, adresa numerică utilizată de software-ul de rutare a pachetelor. *A se vedea și* domain name address, IP address. **2.** Acronim pentru **D**omain **N**ame **S**ervice. Program utilizat în Internet pentru a implementa sistemul Domain Name System (vezi definiția 1). Serverele DNS, numite și *servere de nume*, întreține bazele de date care conțin adresele și sunt folosite transparent pentru utilizator.

DNS server server DNS – Calculator care poate răspunde interogărilor dintr-un sistem DNS (Domain Name System). Serverul DNS întreține o bază de date care conține calculatoarele gazdă și adresele IP corespunzătoare. De exemplu, când serverului DNS i se furnizează numele apex.com, el returnează adresa ipoteticei firme Apex. *A se vedea și* DNS (definiția 2), IP address.

.do În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Dominicană.



Stație de andocare.

.doc Extensie utilizată pentru a identifica fișierele de document formatate pentru un procesor de texte. Este extensia pe care Microsoft Word o adaugă în mod prestabilit fișierelor de document.

dock a andoca – **1.** A conecta un calculator laptop sau notebook la o stație de andocare. *A se vedea și* docking station, laptop, portable computer. **2.** A muta o bară cu instrumente la marginea ferestrei de aplicație, unde se atașează și devine o caracteristică a ferestrei respective.

docking mechanism mecanism de andocare – Porțiunea stației de andocare care conectează fizic calculatorul portabil la stație. *A se vedea și* docking station.

docking station stație de andocare – Unitate care poate găzdui un calculator laptop sau notebook, dotată cu sursă de alimentare, sloturi de extensie și conectoare pentru periferice, cum ar fi monitorul, imprimanta, tastatura (de dimensiuni standard) și mouse-ul. Scopul stației de andocare este acela de a transforma calculatorul laptop sau notebook într-o mașină desktop și de a permite utilizatorului să beneficieze de periferice cum ar fi monitorul sau tastatura cu dimensiuni standard. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* expansion slot, laptop, peripheral, portable computer.

doctype Declarație plasată la începutul unui document SGML, care introduce identificatorul public sau de sistem în definiția tipului de document (DTD). *A se vedea și* SGML.

document[1] document – Lucrare individuală, creată cu un program de aplicație. Atunci când este salvat pe disc, fișierului i se atribuie un nume unic, cu ajutorul căruia poate fi regăsit. De obicei, acest termen este folosit cu referire numai la materialele create cu un procesor de texte, dar pentru calculator datele nu înseamnă decât o grupare de caractere, așa că pentru el nu numai scrisorile sau rapoartele sunt documente, ci și foile de calcul tabelar sau desenele. În mediul Macintosh, de exemplu prin document se înțelege orice lucrare creată de utilizator, numită și salvată ca fișier individual.

document[2] a documenta – A explica sau a adnota ceva, cum ar fi un program sau o procedură.

documentation documentație – Set de instrucțiuni privind utilizarea unui program sau a unei

componente hardware. De obicei, documentația conține informațiile necesare referitoare la tipul sistemului de calcul cerut, instrucțiunile de configurare, instrucțiunile de utilizare și instrucțiunile de întreținere a produsului.

document-centric axat pe documente – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui sistem de operare în care utilizatorul deschide fișierele de document, iar aplicația necesară prelucrării lor (cum ar fi un program de prelucrare a textelor sau unul de calcul tabelar) se lansează automat. Multe interfețe grafice cu utilizatorul, cum ar fi Macintosh Finder sau World Wide Web, sunt axate pe documente. *De comparat cu* application-centric.

Document Content Architecture *A se vedea* DCA (definiția 1).

document file fișier document – Fișier creat de utilizator, care reprezintă ieșirea unui program. *Se mai numește și* data file (fișier de date). *De comparat cu* program file.

document image processing prelucrarea documentelor sub formă de imagine – Sistem de stocare și regăsire a informațiilor care utilizează imagini bitmap ale documentelor (realizate prin scanare), nu fișiere de text sau numerice. Prelucrarea documentelor sub formă de imagine necesită o cantitate de memorie mai mare decât cea obișnuită, dar permite o introducere mai simplă a semnăturilor, fotografiilor și desenelor și este mai ușor de utilizat de către cei care nu au pregătirea necesară în domeniul calculatoarelor. *A se vedea și* paperless office.

Document Interchange Architecture *A se vedea* DIA.

document management gestionarea documentelor – Toate aspectele legate de activitatea de creare și distribuire a documentelor electronice în cadrul unei organizații.

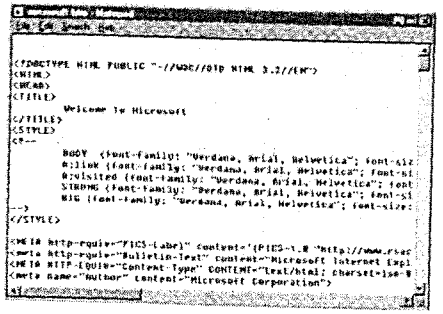
document processing prelucrarea documentelor – Actul de regăsire și manipulare a documentelor. Ținând cont de modul în care funcționează calculatorul, prelucrarea documentelor este constituită din trei părți principale: crearea sau regăsirea unui fișier de date, utilizarea unui program pentru a manipula datele într-un fel oarecare și stocarea fișierului modificat.

document reader cititor de documente – Dispozitiv care scanează un document tipărit și utili-

zează tehnica de recunoaștere a caracterelor pentru a-l converti într-un fișier de text ce poate fi prelucrat la calculator. *A se vedea și* character recognition.

document retrieval regăsirea documentelor – Capacitatea încorporată în unele programe de aplicație prin care se permite utilizatorului să caute un anumit document, referitor la care furnizează anumite informații, cum ar fi data creării, autorul sau cuvintele cheie atribuite anterior. Regăsirea documentelor se bazează pe o schemă de indexare pe care o întreține programul respectiv. Unele programe permit utilizatorului să specifice mai multe condiții de căutare, ceea ce simplifică regăsirea documentelor.

document source sursa documentului – Formularul HTML cu text simplu, neformatat, dintr-un document World Wide Web, având afișate toate etichetele și celelalte elemente de marcare. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* source (sursă), source document (documentul sursă). *A se vedea și* HTML.

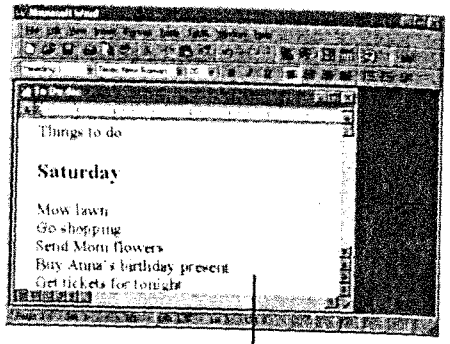


Sursa documentului. Codul sursă HTML afișat cu programul Notepad.

Document Style Semantics and Specification Language Standard ISO în curs de elaborare, care propune realizarea unor compoziții de calitate înaltă a căror semantică să nu depindă de sistemul sau procesul de formatare. Intenția este aceea de a completa specificațiile referitoare la semantică din standardul SGML. *Acronim:* DSSSL. *A se vedea și* ISO, SGML.

document window fereastră de document – În mediile bazate pe ferestre, cum este Apple Macintosh sau Microsoft Windows, fereastră

(zonă de lucru închisă) afișată pe ecran în care utilizatorul poate crea, vedea sau lucra la un document. A se vedea ilustrația.



Fereastra documentului

Fereastră de document.

DoD *A se vedea* U.S. Department of Defense.

DO loop buclă DO – Instrucțiune de control utilizată în programele care execută o porțiune de cod de mai multe ori, până când este îndeplinită o anumită condiție. Buclele DO se întâlnesc în mai multe limbaje, cum ar fi FORTRAN sau Basic. *A se vedea și* iterative statement. *De comparat cu* FOR loop.

domain domeniu – **1.** În proiectare și gestionarea bazelor de date, setul de valori valid pentru un anumit atribut. De exemplu, domeniul atributului AREA-CODE poate fi lista cu toate codurile telefonice regionale din Statele Unite. *A se vedea și* attribute (definiția 1). **2.** Pentru Windows NT Advanced Server, grup de calculatoare care partajează același domeniu al bazei de date și cărora li se aplică aceeași politică de securitate. Fiecare domeniu are propriul său nume unic. **3.** În Internet și în alte rețele, subdiviziunea de cel mai înalt nivel a unei adrese de tip nume de domeniu, care identifică tipul entității respective (de exemplu, .com specifică un utilizator comercial, iar .edu indică o instituție educațională) sau poziția geografică (de exemplu, .fr indică Franța, iar .sg Singapore). Domeniul este ultima parte a adresei (de exemplu, www.acm.org). *A se vedea și* domain name.

domain name nume de domeniu – Adresa unei conexiuni dintr-o rețea, care îl identifică pe

proprietarul acelei adrese într-un format ierarhic: *server.organizate.tip.* De exemplu, www.whitehouse.gov identifică serverul Web aflat la Casa Albă, proprietatea guvernului Statelor Unite.

domain name address adresă de tip nume de domeniu – Adresa unui dispozitiv conectat la Internet sau altă rețea TCP/IP, care utilizează un sistem ierarhic și cuvinte pentru a identifica serverele, organizațiile și tipurile, cum ar fi www.logos.net. *A se vedea și* TCP/IP.

domain name server *A se vedea* DNS server.

Domain Name System *A se vedea* DNS (definiția 1).

Domain Naming System *A se vedea* DNS (definiția 1).

dongle *A se vedea* cheie hardware.

do-nothing instruction instrucțiune ce nu face nimic – *A se vedea* no-operation instruction.

dopant dopant – O impuritate adăugată în cantități mici materialului semiconductor în timpul fabricării diodelor, tranzistoarelor și circuitelor integrate. Rezistența semiconductorului are o valoare cuprinsă între rezistența unui conductor și cea a unui izolator (de aici și numele său). Prin dopare, sunt adăugate impurități semiconductorului și conductivitatea sa crește. În funcție de tipul și cantitatea dopantului, semiconductorul va fi de tip N (în care curentul este format din electroni liberi) sau de tip P (în care curentul este format de lipsuri de electroni, numite „goluri"). Printre dopanții obișnuiți se numără arsenicul, antimoniul, bismutul și fosforul. *A se vedea și* N-type semiconductor, P-type semiconductor.

DOS Acronim pentru **d**isk **o**perating **s**ystem (sistem de operare cu discuri). Termen generic prin care se face referire la orice sistem de operare care se încarcă de pe disc la pornirea sau reinițializarea calculatorului. Inițial, termenul făcea deosebirea între sistemele de operare aflate pe discuri și cele destinate unor microcalculatoare în care erau păstrate într-o memorie permanentă sau erau încărcate numai de pe bandă magnetică sau de hârtie. *A se vedea și* MS-DOS, PC-DOS.

DOS box casetă DOS (1), modul DOS (2) – **1.** Proces OS/2 care oferă posibilitatea de a executa programe MS-DOS. *Se mai numește și* compatibility box (casetă de compatibilitate).

2. Calculator pe care rulează sistemele de operare MS-DOS sau PC-DOS.

DOS extender extinzător pentru DOS – Program care oferă sistemului de operare DOS și aplicațiilor scrise pentru el posibilitatea de a folosi o zonă de memorie convențională mai mare de 640 de kiloocteți. Extinzătorul pentru DOS se bazează pe utilizarea unei porțiuni de memorie rezervată (o memorie utilizată de alte componente ale sistemului, cum ar fi adaptorul video, componenta ROM BIOS sau porturile I/O).

DOS prompt promptul DOS – Indicație vizuală prin care procesorul de comenzi din MS-DOS anunță că sistemul de operare este gata să accepte o nouă comandă. Promptul DOS prestabilit este discul, urmat de semnul „mai mare" (de exemplu, C). Utilizatorul poate alege un prompt personalizat cu ajutorul comenzii PROMPT.

dot punct – **1.** În UNIX, MS-DOS, OS/2 și alte sisteme de operare, caracterul care separă un nume de fișier de extensia sa (de exemplu, TEXT.DOC). **2.** În cazul graficii pe calculator și al tipăririi, mică pată care se combină cu altele într-o matrice, pentru a forma un caracter sau un element grafic. Punctele care formează o imagine pe ecran se numesc pixeli. Rezoluția unui display sau a unui dispozitiv de tipărire este exprimată adesea în puncte pe inci (dpi). Punctele nu trebuie confundate cu petele, care sunt grupuri de puncte utilizate în autotipie. *A se vedea și* pixel, resolution (definiția 1). *De comparat cu* spot. **3.** Într-o adresă Internet, caracterul care separă componentele numelui de domeniu. *A se vedea și* domain (definiția 3), domain name.

dot address adresă cu puncte – Adresa IP, care are patru componente separate prin puncte. *A se vedea și* IP address.

dot-addressable mode modul cu puncte adresabile – Mod de lucru în care un program de calculator poate face referire la puncte individuale ale ecranului sau ale unui caracter tipărit. *A se vedea și* all points addressable.

dot com punct com – *A se vedea* .com (definiția 1).

dot command comandă cu punct – Comandă de formatare care este introdusă într-un document și care este precedată de un punct pentru a se deosebi de textul tipăribil. Programele de formatare a textului, cum ar fi editorul XENIX nroff, și programele de prelucrare a textului,

cum ar fi WordStar, utilizează comenzi cu punct pentru formatare.

dot file fișier cu punct – Fișier utilizat sub UNIX, al cărui nume începe cu un punct. Fișierele cu punct nu apar în prezentarea obișnuită a directorului de fișiere. Ele sunt folosite în general pentru a stoca informații de configurare a programului pentru un anumit utilizator. De exemplu, fișierul .newsrc din contul unui utilizator indică unui prezentator de informații la ce grup de informare a subscris utilizatorul.

dot-matrix[1] cu matrice de puncte – Referitor la echipamentele video și de tipărire care reprezintă caracterele și imaginile grafice prin modele de puncte.

dot-matrix[2] matrice de puncte – Rețea dreptunghiulară (matrice) de mici „celule" umplute cu puncte astfel încât să formeze modelul cerut de reprezentarea unui caracter, a unui cerc, a unui pătrat sau a altei imagini grafice. În funcție de cadrul de referință, dimensiunile unei matrice de puncte variază de la câteva linii și coloane la o rețea invizibilă care acoperă întreaga imagine afișată pe ecran sau întreaga pagină tipărită. *A se vedea și* dot-matrix printer, raster.

dot-matrix printer imprimantă matriceală – Imprimantă care reproduce caractere alcătuite din puncte cu ajutorul unui cap de tipărire cu ace. Calitatea tipăririi realizate de o imprimantă matriceală depinde în mare măsură de numărul punctelor din care este alcătuită matricea, care poate fi destul de mic pentru ca punctele să fie sesizabile sau poate fi suficient de mare pentru a da impresia unui caracter perfect conturat. Imprimantele matriceale sunt clasificate de obicei după numărul de ace cu care este dotat capul de tipărire (cele mai răspândite modele sunt cele cu 9, 18 sau 24 de ace). *De comparat cu* daisy-wheel printer, laser printer.

dot pitch distanța dintre puncte – **1.** În cazul imprimantelor, distanța dintre două puncte ale unei matrice. *A se vedea și* dot-matrix[2]. **2.** În cazul displayurilor, măsură a clarității imaginii. Este distanța pe verticală (exprimată în milimetri) dintre pixelii de aceeași culoare. În general, o distanță mai mică între puncte înseamnă o imagine mai precis conturată, dar între monitoarele produse de firme diferite pot să apară deosebiri datorită faptului că nu se utilizează aceeași metodă de stabilire a valorii acestui

parametru. Distanța dintre puncte este o caracteristică intrinsecă displayului, astfel că modificarea ei nu este posibilă. *A se vedea și* CRT, display.

dots per inci puncte pe inci – Măsură a rezoluției unui ecran sau a unei imprimante, exprimată prin numărul de puncte pe care dispozitivul le poate afișa sau tipări pe un inci liniar. *Acronim:* dpi.

double buffering utilizarea a două buffere – Utilizarea a două zone temporare de stocare (buffere) în locul unuia singur, pentru a păstra informațiile care vin sau pleacă spre un dispozitiv de intrare/ieșire. Deoarece într-unul dintre buffere pot fi introduse date în timp ce celălalt este golit, utilizarea a două buffere conduce la creșterea vitezei de transfer. *Se mai numește și* ping-pong buffer (utilizarea unui buffer ping-pong).

double-click a executa dublu clic – A apăsa și a elibera butonul unui mouse de două ori, fără să fie mișcat mouse-ul. Executarea unui dublu clic este o modalitate de selectare și de activare rapidă a unui program sau a unei caracteristici. *De comparat cu* click, drag.

double dabble dublare cu târâita – Metodă de convertire a numerelor binare în numere zecimale printr-un proces de dublare a sumelor și de adăugare a biților succesivi: se dublează bitul aflat pe prima poziție în stânga, se adaugă următorul bit, se dublează suma, se adaugă următorul bit, se dublează suma și așa mai departe până ce și bitul din extremitatea dreaptă este inclus în total.

double-density disk disc cu densitate dublă – Disc a cărui densitate de stocare (biți pe inci) este de două ori mai mare decât a generației precedente de discuri. Primele dischete pentru IBM PC aveau o capacitate de stocare de 180 KB. O dată cu apariția discurilor cu densitate dublă, capacitatea de stocare a crescut la 360 KB. Stocarea datelor pe discurile cu densitate dublă se face utilizând metoda de codificare prin modularea în frecvență modificată. *A se vedea și* floppy disk, microfloppy disk, modified frequency modulation encoding. *De comparat cu* high-density disk.

double-dereference a dereferi dublu – A dereferi un pointer indicat de alt pointer. Cu alte cuvinte, a accede la informația indicată de un

mâner. *A se vedea și* dereference, handle (definiția 1), pointer (definiția 1).

double-precision cu precizie dublă – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui număr pentru stocarea căruia este necesară o cantitate de memorie de două ori mai mare (două cuvinte – de obicei 8 octeți) decât pentru stocarea unui număr mai puțin precis (cu precizie simplă). De obicei, numerele cu precizie dublă sunt manipulate de calculator utilizând formatul în virgulă mobilă. *A se vedea și* floating-point number. *De comparat cu* single-precision.

double-sided disk disc cu două fețe – Dischetă care poate stoca date pe ambele fețe.

double-strike imprimare dublă – În cazul imprimantelor cu impact, cum ar fi imprimanta cu rozetă, procesul de tipărire de două ori a unui cuvânt, ceea ce are ca rezultat un text mai închis la culoare și mai îngroșat decât în mod normal. Imprimantele matriceale pot utiliza imprimarea dublă combinată cu o ușoară deplasare a capului la a doua imprimare, ceea ce duce la umplerea spațiului dintre puncte, astfel încât caracterele apar mai bine conturate și mai închise.

double word cuvânt dublu – Unitate de date alcătuită din două cuvinte învecinate (doi octeți cuplați, nu cuvinte ale unui text), manipulate împreună de microprocesorul calculatorului.

doubly linked list listă dublu înlănțuită – Serie de noduri (articole reprezentând segmente discrete de informații) în care fiecare nod conține o trimitere la nodul anterior și la cel următor. Datorită acestor referințe duble, lista poate fi parcursă atât înainte, cât și înapoi, nu numai într-un singur sens, ca în cazul listelor simplu înlănțuite.

down indisponibil – Calculator, imprimantă, linie de comunicații sau alt echipament care nu poate fi utilizat din cauza unei defecțiuni.

downlink legătură descendentă – Transmiterea datelor de la un satelit de comunicații la o stație terestră.

download a descărca – **1.** În comunicații, a transfera copia unui fișier de la calculatorul de la distanță la calculatorul solicitant prin intermediul unui modem sau al unei rețele. **2.** A trimite un bloc de date, cum ar fi un fișier PostScript, dispozitivului corespunzător, cum ar

fi o imprimantă PostScript. *De comparat cu* upload.

downloadable font font descărcabil – Set de caractere stocat pe disc și trimis (descărcat) în memoria imprimantei atunci când este nevoie de el la tipărirea unui document. Fonturile descărcabile sunt utilizate de obicei în cazul imprimantelor cu laser sau al altor imprimante pe pagini, dar există și anumite imprimante matriceale care acceptă unele dintre ele. *Se mai numește și* soft font.

downsizing reducerea aplicației – Referitor la o aplicație de prelucrare a datelor utilizată de o anumită organizație, mutarea de pe sistemele de calcul mai mari, cum ar fi calculatoarele mainframe sau minicalculatoarele, pe sisteme mai mici, în general pentru a reduce costurile sau pentru a trece la o versiune de software mai nouă. Sistemele mai mici sunt de obicei sisteme de tip client/server, alcătuite dintr-o combinație de PC-uri, stații de lucru și unele sisteme moștenite (cum ar fi un calculator mainframe), conectate prin rețele locale sau rețele de mare suprafață. *A se vedea și* client/server architecture, legacy system.

downstream aval – Sensul în care alimentarea cu informații a unui grup de informare circulă de la un server de informații la următorul. *A se vedea și* news feed, news server, newsgroup.

downtime timp de indisponibilitate – Valoarea cantitativă sau procentuală a intervalului de timp în care un sistem de calcul sau un anumit echipament nu este disponibil pentru utilizare. Nefuncționarea poate fi determinată de un defect hardware, dar poate fi și un eveniment programat, ca în cazul în care o rețea este închisă pentru a permite efectuarea lucrărilor de întreținere.

downward compatibility compatibilitate descendentă – Capacitatea unui cod sursă sau a unui program elaborat cu un sistem sau un compilator perfecționat de a fi executat sau compilat folosind o versiune mai puțin performantă (mai veche). *De comparat cu* upward-compatible.

DP *A se vedea* data processing.

dpi *A se vedea* dots per inci.

DPMA Acronim pentru **D**ata **P**rocessing **M**anagement **A**ssociation. Organizație profesională a celor care lucrează în domeniul sistemelor in-

formaționale (IT). Organizația DPMA a fost înființată în 1951 sub numele de National Machine Accountants Association.

DPMI Acronim pentru **D**OS **P**rotected **M**ode **I**nterface. Interfață software (elaborată inițial pentru Microsoft Windows versiunea 3.0) care permite programelor scrise pentru MS-DOS să ruleze în modul protejat, caracteristic microprocesorului 80286 și celor superioare. În modul protejat, microprocesorul acceptă multitaskingul și poate utiliza memoria de peste 1 MB, capacități de care nu pot beneficia programele care rulează sub MS-DOS. *A se vedea și* protected mode. *De comparat cu* real mode, Virtual Control Program Interface.

DPMS Acronim pentru Vesa **D**isplay **P**ower **M**anagement **S**ignaling. Standard VESA în care sunt specificate semnalele cerute de aducerea unui monitor video în modul „standby" (de disponibilitate) sau „suspend" (de suspendare) pentru a reduce consumul de putere electrică. *A se vedea și* green PC, VESA[2].

DPSK Acronim pentru **d**ifferential **p**hase-**s**hift **k**eying (codificare prin decalare de fază diferențială). *A se vedea* phase-shift keying.

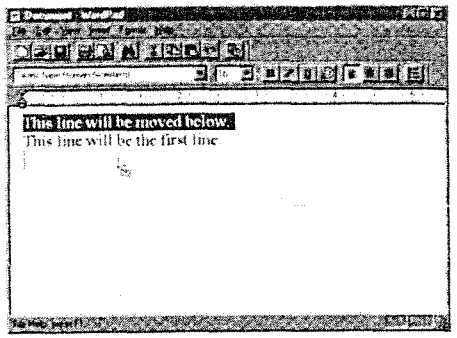
draft mode mod ciornă – Mod de tipărire care se caracterizează prin viteză mare de execuție și calitate scăzută, oferit de majoritatea imprimantelor matriceale. *A se vedea și* dot-matrix printer, draft quality, print quality.

draft quality calitate ciornă – Nivel de calitate inferior, caracteristic modului ciornă al imprimantelor matriceale. Calitatea ciornă variază de la imprimantă la imprimantă, de la un nivel acceptabil pentru utilizarea generală până la unul foarte scăzut, care face lucrarea aproape de neutilizat. *A se vedea și* draft mode, print quality.

drag a trage – În mediile cu interfețe grafice cu utilizatorul, a muta o imagine sau o fereastră dintr-un loc al ecranului în altul prin „apucarea" ei și tragerea către noua poziție cu ajutorul mouse-ului. Se plasează indicatorul mouse-ului pe obiectul vizat, apoi se apasă butonul mouse-ului și se ține așa până când mouse-ul ajunge în noua poziție.

drag-and-drop a trage și a plasa – A executa diverse operații într-o interfață grafică cu utilizatorul prin tragerea obiectelor pe ecran cu mouse-ul. De exemplu, pentru a șterge un

document în Mac OS, utilizatorul poate trage pictograma documentului de-a lungul ecranului până pe pictograma cutiei de gunoi. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* drag, graphical user interface.



Tragere și plasare. Operația de tragere și plasare a unui text în WordPad.

drain drenă (1), consum (2) – **1.** În cazul unui tranzistor cu efect de câmp, electrodul către care se deplasează purtătorii de sarcină (electroni sau găuri) dinspre sursă sub controlul porții. *A se vedea și* FET, gate (definiția 2), MOSFET, source (definiția 2). **2.** *A se vedea* current drain.

DRAM *A se vedea* dynamic RAM.

DRAW Acronim pentru **d**irect **r**ead **a**fter **w**rite (citire directă după scriere). Tehnică utilizată în cazul discurilor optice pentru a verifica acuratețea informațiilor imediat după înregistrarea (scrierea) lor pe disc. *De comparat cu* DRDW.

drawing interchange format format pentru schimbul de desene – *A se vedea* DXF.

drawing program program de desenare – Program pentru manipularea graficii orientate spre obiecte, care se deosebește de programele care manipulează imagini alcătuite din pixeli. Într-un program de desenare, de exemplu, utilizatorul poate manipula un element (o linie, un cerc sau un bloc de text) ca pe un obiect independent, pur și simplu prin selectarea și mutarea lui. *A se vedea și* object-oriented graphics, pixel image, vector graphics.

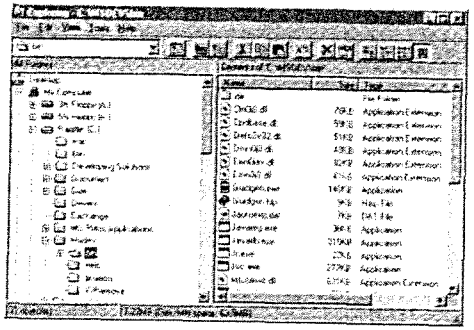
DRDW Acronim pentru **d**irect **r**ead **d**uring **w**rite (citire directă în timpul scrierii). Tehnică utilizată în cazul discurilor optice pentru a verifica

acuratețea informațiilor în timpul înregistrării ei la disc. *De comparat cu* DRAW.

dribbleware dribbleware – Actualizările, peticele și noile drivere pentru un produs software care apar unul câte unul, în loc să fie lansate pe piață toate la un loc, ca o nouă versiune a produsului. Firmele care folosesc tehnica dribbleware distribuie fișierele noi și cele de înlocuire pe dischete sau pe discuri CD-ROM sau le fac disponibile pentru descărcare prin Internet sau printr-o rețea privată. *A se vedea și* driver, patch[1].

drift derivă – Mișcarea purtătorilor de sarcină într-un semiconductor ca urmare a aplicării unei tensiuni electrice. Termenul este utilizat și pentru schimbările lente, nedorite ale valorii unui parametru. De exemplu, ca urmare a încălzirii sau răcirii unui rezistor, poate apărea o mică variație (derivă) a valorii rezistenței electrice.

drill down a parcurge descendent – A începe de la un nivel superior al unui meniu, director sau pagini Web și a trece prin meniuri, directoare sau pagini legate intermediare până când se ajunge la fișierul, pagina, meniul de comenzi sau alt articol vizat. Parcurgerea descendentă este o tehnică de căutare a fișierelor sau a datelor în Internet, unde meniurile Gopher de nivel înalt și paginile World Wide Web au adesea un caracter general și devin tot mai specifice pe măsură ce se trece la niveluri inferioare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Gopher menu, Web page.



Parcurgere descendentă.

drive unitate – *A se vedea* disk drive.

drive bay compartiment de unitate – Nișă dreptunghiulară a șasiului calculatorului, destinată

montării unei unități de disc. Compartimentul de unitate este prevăzut întotdeauna cu pereți laterali, în general metalici, în care sunt perforate orificii pentru fixarea unității de disc. Unele compartimente de unități, cum ar fi cele pentru unitățile de hard-disc, nu sunt vizibile pentru utilizator. Cele mai multe unități sunt plasate în partea frontală a șasiului, astfel încât utilizatorul să aibă acces la unitate.

drive letter literă de unitate – Convenția de denumire a unităților de disc în cazul calculatoarelor IBM și al celor compatibile. Unităților le sunt atribuite ca nume o literă, începând cu litera A, urmată de două puncte.

drive mapping maparea unității – Atribuirea unei litere sau a unui nume unei unități de disc, astfel încât sistemul de operare sau serverul de rețea să o poată identifica și localiza. De exemplu, în cazul PC-urilor, principalele mapări sunt A: și B: pentru unitățile de dischete și C: pentru unitatea de hard-disc. *A se vedea și* A:, disk drive, hard disk.

drive number număr de unitate – Convenția de denumire a unităților de disc în cazul calculatoarelor Macintosh. De exemplu, un sistem care are două unități de disc le va denumi unitatea 0 și unitatea 1.

driver driver – Dispozitiv hardware sau program care controlează alt dispozitiv. De exemplu, un driver de linie amplifică semnalul transmis printr-o linie de comunicații. Driverul de dispozitiv este un program de control specific, care permite calculatorului să lucreze cu un anumit dispozitiv, cum ar fi o imprimantă sau o unitate de disc. *A se vedea și* device driver.

DRO Acronim pentru **d**estructive **r**ead-**o**ut (citire distructivă). *A se vedea și* destructive read.

drop cap letrină coborâtă – Literă mare, aflată la începutul unui bloc de text, care ocupă pe verticală două sau mai multe rânduri de text obișnuit. A se vedea ilustrația.

Asectetuer sed adipsicing elite in send utm diam nonummy nibh wisi tincidunt eusismond ut laoreet dolore

Letrină coborâtă.

drop-dead halt incremenire – *A se vedea* dead halt.

drop-down menu meniu autoderulant – Meniu care se desfăşoară la cerere dinspre bara de meniuri şi rămâne deschis fără a mai fi necesară menţinerea utilizatorul, până când acesta îl închide sau alege un articol din el. *De comparat cu* pull-down menu.

drop in a citi eronat – A citi un semnal accidental în timpul unei operaţii de citire/scriere, având ca rezultat alterarea datelor.

droplet picătură – **1.** Extensie a aplicaţiei Quark Express, care permite tragerea fişierelor pe pagină din caseta de căutare. **2.** Caracteristică în Frontier, care permite înglobarea unor scripturi într-o aplicaţie şi rularea lor când se execută dublu clic pe aplicaţia respectivă. **3.** Denumire generală pentru orice program AppleScript care permite fişierelor să fie trase şi plasate în el în vederea prelucrării. *A se vedea şi* AppleScript.

drop out a pierde semnalul – A scăpa de sub control pentru scurt timp semnalul în timpul unei operaţii de citire/scriere, având ca rezultat alterarea datelor.

drum tambur – Cilindru rotitor, utilizat la unele imprimante şi plottere sau, în trecut, ca suport de stocare magnetică pentru datele prelucrate de calculatoarele mainframe. În cazul imprimantelor cu laser, tamburul rotitor este acoperit cu un material fotoelectric care se încarcă electrostatic atunci când este lovit de o rază laser. Zonele încărcate electrostatic de pe tambur atrag particulele de toner care sunt apoi transferate pe hârtia care atinge tamburul.

drum plotter plotter cu tambur – Plotter în care hârtia este înfăşurată pe un tambur rotitor, care are rolul de suport pentru un toc ce se mişcă înainte şi înapoi în partea de sus a tamburului. Tamburul mişcă hârtia şi o aliniază în poziţia corectă faţă de toc. Un astfel de plotter ocupă doar o parte din spaţiul necesar plotterelor cu pat pentru o coală de hârtie cu aceleaşi dimensiuni. De asemenea, plotterele cu tambur nu impun limite în ceea ce priveşte lungimea colii de hârtie manipulate, ceea ce poate constitui un avantaj în cazul anumitor aplicaţii. *A se vedea şi* plotter. *De comparat cu* flatbed plotter, pinci-roller plotter.

drum scanner scanner cu tambur – Top de scanner în care materialul scanat, de exemplu o coală de hârtie, este rotit în jurul unui cap de scanare fix. *A se vedea şi* scanner. *De comparat cu* feed scanner, flatbed scanner, handheld scanner.

.drv Extensia utilizată în cazul unui fişier de driver. *A se vedea şi* driver.

dry run rulare pe uscat – Rularea unui program conceput pentru o operaţie cu rezultate fizice importante, cum ar fi formatarea unui disc sau tipărirea unei cărţi, având dezactivată partea de execuţie, astfel încât să se evite pierderea datelor de pe disc sau consumarea hârtiei.

DSA Acronim pentru **D**irectory **S**ystem **A**gent sau **D**irectory **S**erver **A**gent. Program server X.500 care caută în reţea adresa unui utilizator atunci când acest lucru este solicitat de un program DUA (Directory User Agent). *A se vedea şi* agent (definiţia 3), DUA, CCITT X series.

DSL *A se vedea* digital subscriber line.

DSOM *A se vedea* Distributed System Object Model.

DSP *A se vedea* digital signal processor.

DSR Acronim pentru **D**ata **S**et **R**eady (echipament de comunicaţii pregătit). Semnal utilizat în comunicaţiile seriale, trimis (de exemplu, de un modem calculatorului la care este ataşat) pentru a indica faptul că este gata de lucru. DSR este un semnal hardware, care foloseşte linia 6 într-o conexiune de tip RS-232-C. *De comparat cu* CTS.

DSS *A se vedea* decision support system.

DSSSL *A se vedea* Document Style Semantics and Specification Language.

DSVD *A se vedea* Digital Simultaneous Voice and Data.

DTE Acronim pentru **D**ata **T**erminal **E**quipment (echipament terminal de date). În standardul hardware RS-232-C, dispozitiv (cum ar fi un microcalculator sau un terminal) care are capacitatea de a transmite informaţiile sub formă digitală printr-un cablu sau o linie de comunicaţii. *A se vedea şi* RS-232-C standard. *De comparat cu* DCE.

DTL *A se vedea* diode-transistor logic.

DTP *A se vedea* desktop publishing, distributed transaction processing.

DTR Acronim pentru **D**ata **T**erminal **R**eady (terminal de date pregătit). Semnal utilizat în comunicaţiile seriale, trimis (de exemplu, de un calculator modemului său) pentru a indica

faptul că este gata să primească datele transmise. *A se vedea şi* RS-232-C standard.

DTV Acronim pentru **d**esktop **v**ideo. Utilizarea unor camere digitale de luat vederi într-o reţea, pentru a realiza o conferinţă video.

DUA Acronim pentru **D**irectory **U**ser **A**gent. Program client X.500 care solicită unui program DSA adresa unui utilizator din reţea. *Se mai numeşte şi* DCA, Directory Client Agent (program DCA). *A se vedea şi* agent (definiţia 3), DSA.

dual boot încărcare dublă – Configuraţie de calculator care permite utilizatorului să încarce, la alegere, un sistem de operare sau altul. Printre combinaţiile utilizate pentru încărcarea dublă se numără Windows 95/Windows NT, Windows NT/OS/2 şi Windows 95/Linux. Unele sisteme de operare, cum ar fi Windows 95 sau OS/2, oferă posibilitatea de încărcare multiplă. Sistemele de operare mai vechi, cum ar fi Windows 3.*x* sau DOS, au nevoie de un utilitar de încărcare pentru a permite încărcarea dublă. *A se vedea şi* boot[1].

dual channel controller controller pentru două canale – Circuit sau dispozitiv care controlează accesul semnalului la două trasee.

dual density cu două densităţi – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unei unităţi de dischete care poate citi şi scrie pe discuri utilizând mai multe formate, de densitate diferită.

dual disk drive cu două unităţi de disc – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui calculator care are două unităţi de disc.

dual in-line package *A se vedea* DIP (definiţia 1).

dual processors procesor dublu – Două procesoare utilizate la un calculator pentru a mări viteza de lucru. Un procesor controlează memoria şi magistrala, iar celălalt intrările şi ieşirile. Multe calculatoare personale utilizează un al doilea procesor pentru a efectua operaţiile matematice în virgulă mobilă. *A se vedea şi* coprocessor, floating point notation.

dual-scan display display cu baleiere dublă – Display LCD cu matrice pasivă, utilizat la calculatoarele laptop. În cazul displayurilor cu baleiere dublă viteza de reîmprospătare a ecranului este de două ori mai mare decât în cel al displayurilor obişnuite cu matrice pasivă. Comparativ cu displayurile cu matrice activă, displayurile cu baleiere dublă sunt mai economice din punct de vedere al consumului, dar oferă o claritate mai redusă şi un unghi de vizualizare mai mic. *A se vedea şi* passive matrix display.

dual-sided disk drive unitate de disc pe două feţe – Unitate de disc care poate citi sau scrie date atât pe feţele superioare, cât şi pe cele inferioare ale discurilor cu două feţe. Unităţile de disc pe două feţe au două capete de citire/scriere, câte unul pentru fiecare faţă.

dumb quotes ghilimele simple – Ghilimele care arată la fel indiferent dacă se găsesc la începutul textului încadrat sau la sfârşitul lui (de obicei sunt drepte, ", ca acelea de la maşina de scris). *De comparat cu* smart quotes.

dumb terminal terminal simplu – Terminal care nu este dotat cu un microprocesor intern. Terminalele simple nu au de obicei decât posibilitatea de a afişa caractere şi numere şi de a răspunde la coduri de control simple. *De comparat cu* smart terminal.

dummy înlocuitor – Caracter, înregistrare sau variabilă utilizate la rezervarea unui loc ce va fi ocupat de un anumit articol. *A se vedea şi* stub.

dummy argument argument fictiv – În programare, argument care nu foloseşte la introducerea sau ieşirea informaţiilor dintr-o rutină apelată, rolul lui fiind acela de a rezerva spaţiul pentru un argument ce va fi utilizat într-o versiune viitoare a rutinei. *A se vedea şi* argument.

dummy instruction instrucţiune fictivă – *A se vedea* no-operation instruction.

dummy module modul fictiv – Modul (grup de rutine) care nu îndeplineşte nici o funcţie, urmând a fi folosit într-o versiune viitoare – în esenţă, un ansamblu de rutine fictive.

dummy routine rutină fictivă – Rutină care nu execută nimic, dar care poate fi rescrisă în viitor, astfel încât să efectueze o anumită operaţie. Dezvoltarea programelor de sus în jos implică de obicei utilizarea unor rutine fictive, care sunt transformate în rutine funcţionale pe măsură ce dezvoltarea avansează. *Se mai numeşte şi* stub (racord). *A se vedea şi* dummy argument, dummy module, top-down programming.

duplex[1] duplex – Capabil să transporte informaţiile în ambele sensuri ale unui canal de comu-

nicații. Un sistem este duplex integral dacă poate transporta informațiile în ambele sensuri simultan și este semiduplex dacă poate transporta informațiile într-un singur sens la un moment dat.

duplex[2] duplex – **1.** Comunicația realizată simultan în ambele sensuri între un expeditor și un destinatar. *Se mai numește și* duplex transmission (transmisie duplex), full-duplex transmission (transmisie duplex integral). *A se vedea și* half-duplex transmission. **2.** Hârtie fotografică pe care imaginea poate fi imprimată pe ambele fețe.

duplex channel canal duplex – Linie de comunicații care permite transmisia duplex (în două sensuri).

duplex printer imprimantă duplex – Imprimantă capabilă să tipărească pe ambele fețe ale hârtiei.

duplex system sistem duplex – Sistem compus din două calculatoare, dintre care unul este activ, iar celălalt este gata să preia lucrul în cazul în care mașina activă se defectează.

duplex transmission transmisie duplex – *A se vedea* duplex[2] (definiția 1).

duplicate key dublură de cheie – Valoare atribuită unui câmp indexat dintr-o înregistrare a unei baze de date, care reprezintă o dublură a unei valori atribuite aceluiași câmp dintr-o altă înregistrare a bazei de date. De exemplu, o cheie (index) alcătuită din codul poștal va conține inevitabil dubluri dacă există adrese cu același cod poștal. Câmpul în care apar dubluri de valori nu poate fi utilizat pe post de cheie primară, deoarece cheia primară trebuie să fie unică, dar poate intra în alcătuirea unei chei primare compuse. *A se vedea și* field (definiția 1), key (definiția 2), primary key.

duplication check verificarea existenței dublurilor (1), verificare dublă (2) – **1.** Control în urma căruia se stabilește dacă există dubluri de înregistrări sau de chei. *A se vedea și* key (definiția 2). **2.** Utilizarea unor calcule separate pentru a stabili acuratețea unui rezultat.

DVD *A se vedea* digital video disc.

DVD-E *A se vedea* digital video disc-erasable.

DVD-R *A se vedea* digital video disc-recordable.

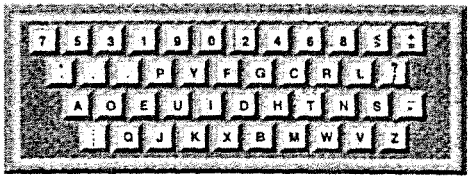
DVD-ROM *A se vedea* digital video disc-ROM.

DVI sau **DV-I** Acronim pentru **D**igital **V**ideo **I**nterface (interfață video digitală). Tehnică hardware de comprimare/decomprimare folosită la stocarea secvențelor video dinamice, a secvențelor audio, a imaginilor grafice și a altor date, pe calculator sau pe disc CD-ROM. Tehnologia DVI a fost elaborată de RCA în 1987, de la care a fost achiziționată de Intel în 1988. Între timp, Intel a elaborat o versiune DVI software, numită Indeo. *Se mai numește și* digital video-interactive (video digital interactiv).

DV-I *A se vedea* digital video-interactive.

DVMRP *A se vedea* Distance Vector Multicast Routing Protocol.

Dvorak keyboard tastatură Dvorak – Tip de tastatură elaborat de August Dvorak și William L. Dealey în 1936 ca o variantă alternativă la atât de răspândita tastatură QWERTY. Tastatura Dvorak a fost concepută astfel încât să permită o viteză de lucru mai mare, caracterele folosite mai des fiind plasate în locurile la care se ajunge cel mai ușor. În plus, perechile de litere care apar adesea una după cealaltă au fost separate, astfel încât să poată fi tastate fiecare cu câte o mână. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ergonomic keyboard, keyboard. *De comparat cu* QWERTY keyboard.



Tastatură Dvorak.

DVST *A se vedea* direct view storage tube.

DXF Prescurtare de la **d**rawing **ex**change **f**ormat (format pentru schimbul de desene). Format de fișier CAD dezvoltat inițial pentru programul AutoCAD și utilizat pentru a facilita transferul de fișiere de grafică între diferite aplicații.

dyadic diadic – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei perechi (de exemplu, un procesor diadic, care conține două procesoare controlate de același sistem de operare). Termenul este utilizat de obicei cu referire la un sistem cu două procesoare. Operațiunile booleene diadice sunt acelea al căror rezultat depinde de ambele valori, cum ar fi AND sau OR. *A se vedea și* Boolean algebra, operand. *De comparat cu* unary.

dye-diffusion printer imprimantă cu difuzare de vopsea – *A se vedea* continuous-tone printer.

dye-polymer recording înregistrare pe bază de vopsea-polimer – Tehnologie de înregistrare a discurilor optice în care este folosită vopsea acoperită cu un polimer pentru a crea instantaneu proeminențe pe suprafața discului, proeminențe care pot fi citite cu o rază laser. Proeminențele realizate cu combinația vopsea-polimer pot fi aplatizate și create din nou, astfel încât discul optic poate fi rescris.

dye-sublimation printer imprimantă cu sublimare de vopsea – *A se vedea* continuous-tone printer.

dynalink Prescurtare pentru **dyna**mic **link**. *A se vedea* dynamic-link library.

Dynaload drivers drivere Dynaload – Drivere acceptate de Dynaload. Dynaload este o comandă care poate fi introdusă la promptul DOS sub sistemul de operare PC DOS 7 (al firmei IBM) pentru a încărca drivere de dispozitiv fără a mai fi modificat fișierul CONFIG.SYS. *A se vedea și* CONFIG.SYS.

dynamic dinamic – Ceea ce se produce imediat, simultan. Termenul este utilizat atât pentru hardware, cât și pentru software. În ambele cazuri se referă la o acțiune sau un eveniment care apare atunci când este nevoie. În cazul gestionării dinamice a memoriei, programul negociază cu sistemul de operare atunci când are nevoie de mai multă memorie.

dynamic address translation translatarea dinamică a adresei – Convertirea din mers a referințelor la locațiile de memorie, trecându-se de la adresele relative (cum ar fi „trei unități de la începutul lui X") la adrese absolute (cum ar fi „locația cu numărul 123") în timpul rulării programului. *Acronim:* DAT.

dynamic allocation alocare dinamică – Alocarea memoriei în timpul executării programului conform necesităților de moment. Alocarea dinamică implică aproape întotdeauna și posibilitatea dezalocării dinamice, astfel încât structurile de date să fie create și distruse în funcție de necesități. *A se vedea și* allocate, deallocate. *De comparat cu* static allocation.

dynamic binding asociere dinamică – Asocierea (convertirea adreselor simbolice din program în adrese ale locațiilor de stocare) efectuată în timpul executării programului. Termenul se referă adesea la aplicațiile orientate spre obiecte care stabilesc, în timpul execuției, ce rutine software trebuie apelate pentru anumite obiecte de date. *Se mai numește și* late binding (asociere târzie). *De comparat cu* static binding.

dynamic caching utilizarea dinamică a cache-ului – Tehnică de stocare a datelor utilizate recent, în care dimensiunea cache-ului depinde de memoria disponibilă, nu de memoria alocată aplicației respective.

Dynamic Data Exchange *A se vedea* DDE.

dynamic dump vidaj dinamic – Listă (stocată pe disc sau trimisă la imprimantă) care prezintă conținutul memoriei în momentul întreruperii execuției unui program. Este un instrument foarte util programatorilor care vor să afle ce s-a întâmplat într-o anumită etapă a executării unui program.

Dynamic Host Configuration Protocol *A se vedea* DHCP.

dynamic keys chei dinamice – Tehnică de criptare în care mesajele sunt criptate diferit în fiecare transmisiune, fiind folosite chei diferite, astfel încât o cheie capturată și decriptată să nu poată fi utilizată a doua oară. *A se vedea și* encryption, key (definiția 3).

dynamic-link library bibliotecă cu legare dinamică – O caracteristică a familiei de sisteme de operare Microsoft Windows și OS/2, care permite stocarea separată a rutinelor executabile (sub forma unor fișiere cu extensia DLL) și încărcarea lor doar atunci când programul are nevoie de ele. O bibliotecă cu legare dinamică oferă mai multe avantaje. În primul rând, nu ocupă memorie decât atunci când este utilizată. În al doilea rând, cum biblioteca legată dinamic este un fișier separat, programatorul poate să corecteze sau să modifice doar acel modul, fără să fie afectat programul care o apelează sau celelalte biblioteci cu legare dinamică. În sfârșit, programatorul poate să utilizeze aceeași bibliotecă cu legare dinamică și în alte programe. *Acronim:* DLL.

dynamic memory allocation alocare dinamică a memoriei – Alocarea memoriei pentru un proces sau un program în timpul execuției acestuia. La cererea programului, sistemul de operare alocă memoria din zona heap a sistemului.

dynamic page pagină dinamică – Document HTML care conține grafică GIF animată, miniaplicații Java sau controale ActiveX. *A se vedea și* ActiveX controls, GIF, HTML, Java applet.

dynamic RAM memorie RAM dinamică – Tip de memorie cu acces aleatoriu realizată pe bază de semiconductoare. Memoriile RAM dinamice stochează informațiile în condensatoare plasate în circuite integrate. Cum sarcina electrică a condensatoarelor se diminuează o dată cu trecerea timpului, plăcile cu memorie RAM dinamică trebuie să fie prevăzute cu circuite care să reîmprospăteze (să reîncarce) continuu cipurile RAM. Memoria RAM dinamică nu poate fi citită de către microprocesor în timpul reîmprospătării. Dacă microprocesorul încearcă să folosească memoria RAM dinamică în timpul reîmprospătării, apar una sau mai multe stări de așteptare. Cu toate că sunt mai lente, memoriile RAM dinamice sunt utilizate mai des decât memoriile RAM, deoarece implică circuite mai simple și oferă o capacitate de stocare a datelor de până la patru ori mai mare. *Acronim:* DRAM. *A se vedea și* RAM. *De comparat cu* static RAM.

dynamic random access memory *A se vedea* dynamic RAM.

dynamic relocation relocare dinamică – Schimbarea poziției în memorie a datelor sau a codului programului în curs de execuție de către o rutină internă de sistem. Relocarea dinamică ajută calculatorul să utilizeze memoria mult mai eficient.

dynamic scheduling planificare dinamică – Gestionarea proceselor (programelor) care rulează în același timp, realizată de obicei de către sistemul de operare.

dynamic SLIP SLIP dinamic – Prescurtare de la **dynamic** **S**erial **L**ine **I**nternet **P**rotocol. Acces la Internet realizat prin protocolul SLIP, în care adresa IP a utilizatorului nu este permanentă, ci este reatribuită dintr-un rezervor la fiecare conectare a utilizatorului. În acest fel, numărul de adrese IP pe care trebuie să le ofere furnizorul de servicii Internet nu mai este dictat de numărul de abonați, ci este redus la numărul de conexiuni realizate la un moment dat. *A se vedea și* IP address, ISP, SLIP.

dynamic storage capacitate de stocare dinamică – **1.** Sisteme de stocare a informațiilor care își pierd conținutul dacă rămân fără alimentare. Sistemele de memorie RAM reprezintă cele mai des întâlnite capacități de stocare dinamică. Ambele tipuri de memorie RAM, memoria RAM dinamică (DRAM) și memoria RAM statică (SRAM), sunt considerate capacități de stocare dinamică. *A se vedea și* dynamic RAM, static RAM. *De comparat cu* permament storage. **2.** În programare, blocuri de memorie care pot fi alocate, dezalocate sau redimensionate fără restricții.

dynamic Web page pagină Web dinamică – Pagină Web cu un format fix, dar cu un conținut variabil, care permite configurarea conform criteriilor de căutare stabilite de utilizator.

.dz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Algeria.

e Notația pentru baza logaritmilor naturali (2,71828). Introdusă de Leonhard Euler la mijlocul secolului XVIII, *e* este o constantă matematică fundamentală, utilizată în analiză matematică, știință, inginerie și limbajele de programare, cum ar fi funcția logaritmică și cea exponențială în C sau Basic.

E *A se vedea* exa-.

early binding asociere timpurie – *A se vedea* static binding.

EAROM Acronim pentru **e**lectrically **a**lterable **r**ead-**o**nly **m**emory (memorie numai pentru citire modificabilă electric). *A se vedea* EEPROM.

Easter egg ou de Paște – Caracteristică ascunsă a unui program. Poate fi o comandă necunoscută, o animație, un mesaj amuzant sau lista celor care au contribuit la elaborarea programului. Pentru a afișa un ou de Paște, utilizatorul trebuie să apese o combinație secretă de taste.

EBCDIC Acronim pentru **E**xtended **B**inary **C**oded **D**ecimal **I**nterchange **C**ode. Cod IBM care utilizează 8 biți pentru a reprezenta 256 de caractere posibile (față de cele 128 de caractere ce pot fi reprezentate cu codul ASCII neextins, pe 7 biți). Este folosit în primul rând la calculatoarele mainframe produse de IBM, în timp ce la calculatoarele personale se utilizează ASCII. *De comparat cu* ASCII.

e-bomb Prescurtare de la **e**-mail **bomb** (bombă e-mail). Tehnică utilizată de unii hackeri care plasează sistemul vizat într-un număr mare de liste poștale, astfel încât traficul rețelei și capacitatea ei de stocare sunt sufocate de mesajele e-mail primite de la utilizatorii subscriși listelor respective.

.ec În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ecuador.

e-cash bani electronici – *A se vedea* e-money.

ECC ECC – *A se vedea* error-correcting code, error-correction coding.

echo[1] ecou – În comunicații, semnal transmis înapoi expeditorului, deosebit de semnalul original. Conexiunile rețelei pot fi verificate prin trimiterea unui ecou calculatorului principal.

echo[2] a răspunde în ecou – A transmite înapoi, expeditorului, semnalul primit. Programele de calculator, cum ar fi cele care rulează sub MS-DOS sau OS/2, oferă opțiunea de a răspunde în ecou la intrările primite, datele introduse de la tastatură fiind afișate pe ecran. Circuitele pentru comunicații de date pot răspunde în ecou, trimițând textul înapoi terminalului expeditor, pentru a confirma primirea.

echo cancellation anularea ecoului – Tehnică de eliminare a transmisiilor nedorite recepționate de un modem în urma propriilor transmisii. Modemul trimite o versiune inversată a transmisiei pe traseul de primire, ceea ce determină ștergerea ecoului, în timp ce datele primite rămân nealterate. Anularea ecoului este o caracteristică standard a modemurilor V.32.

echo check verificare prin ecou – În comunicații, metodă de verificare a acurateței datelor transmise. Datele sunt retransmise expeditorului, care compară ecoul cu datele originale.

echoplex ecoplex – În comunicații, tehnică de detectare a erorilor. Stația primitoare retransmite datele pe ecranul expeditorului, unde acesta poate verifica vizual acuratețea lor.

echosupressor suprimator de ecou – În comunicații, metodă de prevenire a apariției ecourilor pe liniile telefonice. Suprimatoarele de ecou creează un canal cu un singur sens pentru a inhiba semnalele care pleacă de la cel care ascultă către cel care vorbește. În cazul modemurilor care transmit și recepționează utilizând aceeași frecvență, suprimatorul de ecou trebuie să fie dezactivat pentru a permite comunicații în ambele sensuri. Ca urmare a acestei dezac-

tivări, se produc sunetele ascuțite ce pot fi auzite la conectarea unui modem cu altul.

ECL *A se vedea* emitter-coupled logic.

ECMA Acronim pentru **E**uropean **C**omputer **M**anufacturers **A**ssociation (Asociația Producătorilor Europeni de Calculatoare). Organizație cu sediul la Geneva, în Elveția, corespondenta europeană a organizației CBEMA (Computer and Business Equipment Manufacturers Association – Asociația Producătorilor de Echipamente Comerciale și de Calculatoare) din Statele Unite. Această organizație a elaborat standardul ECMA-101, utilizat la transmiterea textului formatat și a imaginilor grafice fără alterarea formatării originale.

e-commerce comerț electronic – *A se vedea* electronic commerce.

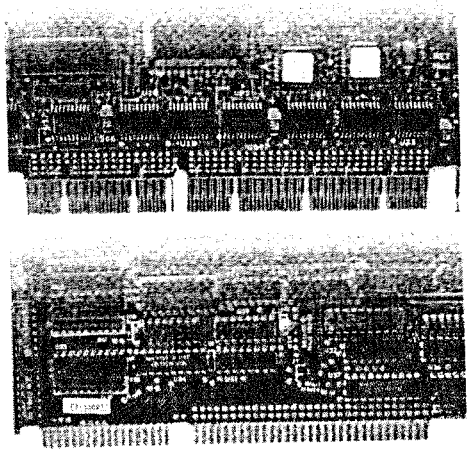
e-credit credit electronic – *A se vedea* electronic credit.

edge muchie – **1.** În grafică, latura comună a două poligoane. **2.** În cazul structurilor de date, legătură între două noduri ale unui arbore sau graf. *A se vedea și* graph, node (definiția 3), tree.

edge connector conector de margine – Partea unei plăci de extensie pe care sunt trasate contacte metalizate și care se introduce în slotul de extensie al unui calculator personal sau în conectorul unui cablu de tip panglică. Circuitele de pe placă sunt legate la aceste contacte prin trasee imprimate și, prin intermediul lor, se atașează la calea comună (magistrala) de date a sistemului. Numărul contactelor și dispunerea acestora variază în funcție de tipul conectoarelor în care se introduc. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* expansion board, ribbon cable.

EDI Acronim pentru **e**lectronic **d**ata **i**nterchange (schimb electronic de date). Set de standarde pentru controlul transferului între calculatoare a documentelor comerciale, cum ar fi notele de comandă sau facturile. EDI are ca scop eliminarea hârtiilor și reducerea timpului de răspuns. Pentru ca EDI să fie eficient utilizatorul trebuie să lucreze cu anumite standarde de formatare și de transferare a datelor, cum ar fi protocolul X.400. *A se vedea și* CCITT X series, standard (definiția 1).

edit a edita – **1.** A efectua modificări într-un document sau fișier existent. Modificările efectuate sunt păstrate în memorie sau într-un fișier temporar, dar nu sunt adăugate documentului



Conector de margine. Două tipuri de conector de margine: EISA (sus) și ISA pe 16 biți (jos).

decât atunci când programul primește comanda de salvare. De obicei, programele de editare sunt concepute astfel încât să se evite modificările nedorite. Astfel, unele programe solicită confirmarea utilizatorului înainte de a salva fișierul modificat, permit atribuirea unei parole fișierului sau oferă opțiunea de protejare la scriere a fișierului. **2.** A rula un program care efectuează automat modificări extinse, predictibile într-un fișier, cum ar fi un editor de legături sau un filtru de grafică.

editing keys taste de editare – Set de taste cu care sunt prevăzute anumite tastaturi pentru utilizarea în cursul editării. Plasate între tastatura principală și minitastatura numerică, tastele de editare alcătuiesc trei perechi: Insert și Delete, Home și End, Page Up și Page Down.

edit key tasta de editare – Într-o aplicație, tastă predefinită sau combinație de taste care, atunci când este apăsată, determină trecerea aplicației în modul de editare.

edit mode modul de editare – Modul de lucru al unui program în care utilizatorul poate efectua modificări într-un document (de exemplu, prin inserarea sau ștergerea unor date sau a unui text). *De comparat cu* command mode.

editor editor – Program care creează fișiere sau efectuează modificări în fișierele existente. De

obicei, un editor nu este la fel de puternic ca un procesor de texte, lipsindu-i capacitatea de formatare (de exemplu, scrierea textului cu caractere cursive). Editoarele de text (pe tot ecranul) permit utilizatorului să se deplaseze prin document cu tastele direcționale. În schimb, editoarele pe linii cer utilizatorului să indice numărul rândului pe care dorește să editeze textul. *A se vedea și* Edlin.

Edlin Editor pe linii învechit, utilizat sub MS-DOS până la versiunea 5. Corespondentul său sub OS/2 este SSE. *A se vedea și* editor.

.edmonton.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Edmonton, Canada.

EDO DRAM Acronim pentru **e**xtended **d**ata **o**ut **d**ynamic **r**andom **a**ccess **m**emory (memorie cu acces aleatoriu dinamică cu ieșire de date extinsă). Tip de memorie care oferă valori mai mici ale timpului de acces comparativ cu DRAM, deoarece permite începerea unui nou ciclu de citire înainte de a se termina citirea datelor din ciclul precedent. În acest fel, performanțele generale ale sistemului sunt îmbunătățite. *De comparat cu* dynamic RAM, EDO RAM.

EDO RAM Acronim pentru **e**xtended **d**ata **o**ut **r**andom **a**ccess **m**emory (memorie cu acces aleatoriu cu ieșire de date extinsă). Tip de memorie RAM dinamică prin utilizarea căruia se obține o creștere a vitezei de lucru, deoarece permite inițierea unui nou ciclu de citire în timp ce datele sunt păstrate, în continuare, disponibile pentru CPU. Calculatoarele din clasa Pentium care utilizează setul de cipuri Intel Triton sunt proiectate astfel încât să beneficieze de avantajele oferite de memoriile EDO RAM. *A se vedea și* central processing unit, dynamic RAM. *De comparat cu* EDO DRAM.

EDP Acronim pentru **e**lectronic **d**ata **p**rocessing (prelucrarea electronică a datelor). *A se vedea* data processing.

.edu În sistemul DNS din Internet, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele atribuite instituțiilor educaționale de patru ani. Numele de domeniu .edu apare la sfârșitul adresei. În Statele Unite, școlile de 12 clase care dispun și de grădinițe utilizează domeniul de cel mai înalt nivel .k12.us sau doar .us. *A se vedea și* .le12.us, .us, DNS (definiția 1), domain

(definiția 3). *De comparat cu* .com, .gov, .mil, .net, .org.

edutainment edutainment – Prescurtare de la **edu**cation/enter**tainment** (educare/amuzament). Materiale multimedia incluse în programe, pe discuri CD-ROM sau în situri Web în vederea educării utilizatorului prin mijloace amuzante. *A se vedea și* multimedia.

.ee În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Estonia.

EEMS Acronim pentru **E**nhanced **E**xpanded **M**emory **S**pecification (specificație îmbunătățită de memorie expandată). Superstandard care include standardul Expanded Memory Specification (EMS). Versiunea 3.0 a standardului EMS permitea doar stocarea datelor și accepta doar cadrele pe 4 pagini. EEMS acceptă până la 64 de pagini, inclusiv cod executabil, care sunt stocate în memoria expandată. Caracteristicile din EEMS au fost incluse în versiunea 4.0 a standardului EMS. *A se vedea și* EMS, page frame.

EEPROM Acronim pentru **e**lectrically **e**rasable **p**rogrammable **r**ead-**o**nly **m**emory (memorie numai pentru citire cu ștergere și programare electrică). Tip de memorie EPROM care permite ștergerea cu un semnal electric. Este utilizată atunci când datele trebuie stocate fără alimentare pe perioade mari de timp, dar este nevoie și de posibilitatea de reprogramare. Memoriile de tip EEPROM au o capacitate de stocare mai mică decât cele de tip RAM, reprogramarea durează mai mult și nu permit decât un număr limitat de reprogramări (după care nu mai pot fi utilizate). *A se vedea și* EPROM, ROM.

EFF *A se vedea* Electronic Frontier Foundation.

e-form formular electronic – Prescurtare de **e**lectronic **form**. Document on-line care conține spații goale pe care le completează utilizatorul cu datele solicitate și care este trimis prin rețea unei anumite organizații. În sistemul Web, formularele electronice sunt codificate adesea în scripturi CGI, iar datele lor sunt protejate prin criptare. *A se vedea și* CGI (definiția 1).

.eg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Egipt.

EGA Acronim pentru **E**nhanced **G**raphics **A**dapter. Standard de afișare adoptat de IBM în 1984.

Emulează standardele CGA (Color/Graphics Adapter) și MDA (Monochrome Display Adapter) și asigură afișarea textului și a graficii la o rezoluție medie. A fost înlocuit de standardul VGA (Video Graphics Display).

EGP *A se vedea* External Gateway Protocol.

.eh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sahara Occidentală.

EIA Acronim pentru **E**lectronic **I**ndustries **A**ssociation. Organizație cu sediul în Washington, D.C., ai cărei membri sunt diverși producători de echipamente electronice. Elaborează standarde referitoare la componentele electronice. De exemplu, RS-232-C este standardul EIA pentru conectarea componentelor seriale. *A se vedea și* RS-232-C standard.

EIDE *A se vedea* Enhanced IDE.

Eiffel Limbaj de programare orientat spre obiecte, elaborat de Bertrand Meyer în 1988. Rulează sub MS-DOS, OS/2 și UNIX. Principalele sale caracteristici sunt capacitatea de a utiliza module în mai multe programe și extensibilitatea software.

EIS *A se vedea* executive information system.

EISA Acronim pentru **E**xtended **I**ndustry **S**tandard **A**rchitecture. Standard de magistrală pentru conectarea la placa de bază a unui PC a cartelelor add-on, cum ar fi cartelele video, modemurile interne, cartelele de sunet, controllerele de unități și cartelele destinate altor periferice. EISA a fost introdus în 1988 de către un consorțiu format din nouă firme producătoare de tehnică de calcul. Grupul celor nouă firme (ATS Research, Compaq, Epson, Hewlett-Packard, NEC, Olivetti, Tandy, Wyse și Zenith) a primit numele de „Banda celor nouă". Standardul EISA păstrează compatibilitatea cu specificațiile ISA (Industry Standard Architecture), dar introduce și caracteristicile suplimentare din standardul de magistrală Micro Channel Architecture, al firmei IBM. EISA prevede utilizarea unei căi de date pe 32 de biți și a unor conectoare care permit atașarea plăcilor ISA, dar plăcile EISA nu pot fi utilizate decât în sisteme compatibile EISA. Magistrala EISA poate lucra la frecvențe mult mai mari decât cea permisă de magistrala ISA și permite un transfer de date mult mai rapid decât ISA. *A se vedea și* ISA, Micro Channel Architecture.

electroluminiscent electroluminiscent – Capacitatea de a emite lumină la trecerea unui curent electric. Panourile electroluminiscente sunt utilizate la calculatoarele portabile pentru a ilumina fundalul displayurilor cu cristale lichide. Ele sunt realizate prin introducerea unui strat subțire de fosfor între două plăci care au rolul de electrozi, una dintre ele fiind aproape transparentă. *A se vedea și* liquid crystal display.

electroluminiscent display display electroluminiscent – Tip de display plat, utilizat la calculatoarele laptop, în care este plasat un strat subțire de fosfor între electrozi verticali și orizontali. Acești electrozi formează coordonatele *xy*. Când un electrod vertical și unul orizontal sunt încărcați cu o sarcină electrică, fosforul emite lumină în punctul lor de intersecție. Displayul electroluminiscent oferă o imagine clară, cu contururi precise și cu un unghi mare de vizualizare. Aceste displayuri au fost înlocuite de ecranele LCD cu matrice activă. *A se vedea și* flat-panel display, liquid crystal display, passive-matrix display. *De comparat cu* active-matrix display.

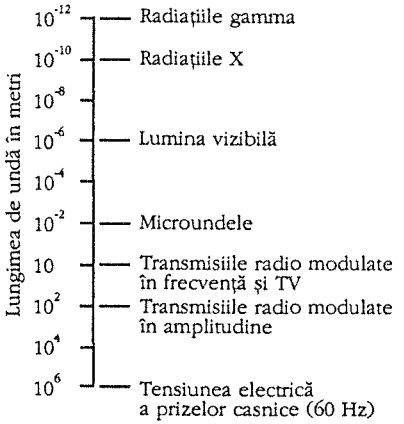
electrolysis electroliză – Proces în care o substanță chimică este descompusă în părțile componente la trecerea curentului electric prin ea.

electromagnet electromagnet – Dispozitiv care produce un câmp magnetic la trecerea prin el a curentului electric. De obicei, electromagnetul este alcătuit dintr-un miez de fier sau de oțel pe care se înfășoară un conductor. La trecerea curentului prin conductor, se produce un câmp magnetic. Electromagneții sunt utilizați la unitățile de disc, pentru înregistrarea datelor pe suprafața discului.

electromagnetic radiation radiație electromagnetică – Propagarea unui câmp magnetic prin spațiu. Undele radio, lumina și radiațiile X sunt exemple de radiații electromagnetice, toate având o viteză de propagare egală cu cea a luminii.

electromagnetic spectrum spectrul electromagnetic – Domeniul de frecvențe al radiațiilor electromagnetice. Teoretic, acest domeniu este infinit. A se vedea ilustrația.

electromotive force forță electromotoare – Forța care determină mișcarea purtătorilor de sarcină (electronii) dintr-un conductor. *Se mai numește și* potențial (potențial), voltage (tensiune). *A se vedea și* ampere, coulomb.



Spectrul electromagnetic.

electron beam fascicul de electroni – Flux de electroni care se deplasează într-o anumită direcție. Fasciculul de electroni este utilizat în tuburile catodice pentru a produce imaginea pe ecranul acestora. *A se vedea și* CRT.

electron gun tun de electroni – Dispozitiv care produce un fascicul de electroni, utilizat de obicei la televizoare sau la monitoarele de calculator. *A se vedea și* CRT.

electronic bulletin board avizier electronic – *A se vedea* BBS (definiția 1).

electronic cash bani electronici – *A se vedea* e-money.

electronic circuit circuit electronic – *A se vedea* circuit.

electronic commerce comerț electronic – Activitatea comercială care se desfășoară prin intermediul calculatoarelor conectate între ele. Comerțul electronic se poate realiza între un utilizator și un distribuitor, printr-un serviciu informațional on-line, prin Internet sau printr-un BBS, sau între calculatorul distribuitorului și cel al unui client, prin intermediul schimbului electronic de date (EDI). *Se mai numește și* e-commerce. *A se vedea și* EDI.

electronic credit credit electronic – Formă de comerț electronic care implică tranzacții de plată cu cărți de credit realizate prin Internet. *Se mai numește și* e-credit. *A se vedea și* electronic commerce.

electronic data interchange *A se vedea* EDI.

electronic data processing prelucrarea electronică a datelor – *A se vedea* data processing.

electronic form formular electronic – *A se vedea* e-form.

Electronic Frontier Foundation Organizație de avocatură publică, al cărei scop este acela de a apăra libertățile civile ale utilizatorilor de calculatoare. organizația a fost înființată în 1990 de Mitchell Kapor și John Perry Barlow ca răspuns la raidurile efectuate în locuințele hackerilor de către serviciile secrete din Statele Unite. *Acronim:* EFF.

Electronic Industries Association *A se vedea* EIA.

electronic journal jurnal electronic – *A se vedea* journal.

electronic mail poștă electronică – *A se vedea* e-mail[1].

electronic mail services servicii de poștă electronică – Servicii care permit unui utilizator, administrator sau demon să trimită, să primească sau să prelucreze mesaje e-mail. *A se vedea și* daemon.

electronic mall centru comercial electronic – Mai multe magazine virtuale care se grupează în ideea că vor beneficia de o reclamă suplimentară prin intermediul partenerilor.

electronic money bani electronici – *A se vedea* e-money.

electronic music muzică electronică – Muzică realizată cu ajutorul calculatoarelor și al dispozitivelor electronice. *A se vedea și* MIDI, synthesizer.

electronic office birou electronic – Termen utilizat în special la sfârșitul anilor 1970 și începutul anilor 1980 cu referire la un ipotetic mediu de lucru fără hârtii, care urma să fie realizat cu ajutorul calculatoarelor și al dispozitivelor de comunicații.

electronic photography fotografie electronică – *A se vedea* digital photography.

electronic publishing publicare electronică – Termen general utilizat pentru distribuirea informațiilor prin intermediul mediilor electronice, cum ar fi comunicațiile prin rețele sau discurile CD-ROM.

electronics electronică – Ramură a fizicii care se ocupă cu studiul electronilor, dispozitivelor electronice și circuitelor electrice.

electronic software distribution distribuirea electronică a software-ului – Modalitate de dis-

tribuire directă a software-ului către utilizatorii **on-line, realizată** prin Internet. Distribuirea **electronică a** software-ului seamănă cu achiziționarea prin comandă poștală. *Acronim:* ESD.

electronic spreadsheet foaie electronică de calcul tabelar – *A se vedea* spreadsheet program.

electronic storefront prezentare comercială electronică – Prezentarea unor mărfuri prin Internet, împreună cu posibilitățile de contactare a distribuitorului sau de realizare a unei comenzi.

electronic text text electronic – *A se vedea* e-text.

electron tube tub electronic – Dispozitiv care permite comutarea sau amplificarea semnalelor electronice. Este alcătuit dintr-un recipient etanș de sticlă, în care sunt introduse diverse elemente electronice, cum ar fi anozii sau grilele. În marea lor majoritate, tuburile electronice au fost înlocuite de tranzistoare, dar mai sunt încă folosite unele, cum ar fi tubul catodic sau tuburi speciale, destinate circuitelor de frecvență radio sau amplificatoarelor audio. *Se mai numește și* vacuum tube (tub cu vid), valve (lampă electronică). *A se vedea și* CRT.

electrophotographic printers imprimante electrofotografice – Imprimante din categoria cărora fac parte imprimantele cu laser, cu leduri, cu cristale lichide și cu depunere de ioni. La o astfel de imprimantă, negativul imaginii este aplicat pe un tambur fotosensibil, încărcat electrostatic. Suprafața tamburului este încărcată electrostatic conform unui model care reprezintă negativul imaginii și apoi în zonele încărcate se lipește tonerul (tuș sub formă de pulbere). Tamburul presează tonerul pe hârtie și apoi, prin încălzire, tonerul se lipește de hârtie. Aceste imprimante sunt de mai multe tipuri, care se deosebesc între ele în primul rând după modul în care se încarcă tamburul. *A se vedea și* ion-deposition printer, laser printer, LCD printer, LED printer.

electrophotography electrofotografie – Realizarea imaginilor fotografice cu ajutorul sarcinilor electrostatice. Această metodă reprezintă principiul de funcționare al fotocopiatoarelor și al imprimantelor cu laser. *Se mai numește și* xerography (xerografie). *A se vedea și* electrophotographic printers.

electroplating placare electrolitică – Utilizarea electrolizei pentru a depune un strat subțire de material pe un alt material. *A se vedea și* electrolysis.

electrostatic electrostatic – Ceea ce ține de sau este caracteristic sarcinilor electrice care nu circulă printr-un traseu conductor. Sarcinile electrostatice sunt utilizate la copiatoare și imprimantele cu laser pentru a reține tonerul pe tamburul fotosensibil și la plotterele cu pat pentru a fixa hârtia de desen.

electrostatic discharge descărcare electrostatică – Descărcarea electricității statice dintr-o sursă externă, cum ar fi mâna unui om, într-un circuit integrat, ceea ce de obicei duce la distrugerea circuitului. *Acronim:* ESD.

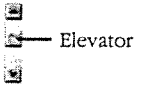
electrostatic plotter plotter electrostatic – Plotter care creează imaginea dintr-un model de puncte transpus pe o hârtie tratată special. Hârtia este încărcată electrostatic și apoi este acoperită cu toner, care aderă la punctele modelului. Plotterele electrostatice pot fi de 50 de ori mai rapide decât plotterele cu toc, dar sunt mult mai costisitoare. Modelele color realizează imaginile prin treceri succesive pentru culorile cyan, magenta, galben și negru. *A se vedea și* plotter. *De comparat cu* electrophotographic printers, pen plotter.

electrostatic printer imprimantă electrostatică – *A se vedea* electrostatic plotter.

elegant elegant – Ceea ce combină simplitatea, concizia, eficiența și subtilitatea. Din punct de vedere academic, eleganța constituie o cerință de bază atunci când se elaborează proiectul unui nou program, algoritm sau echipament, dar în lumea frenetică a industriei calculatoarelor se renunță de obicei la eleganță în favoarea unei durate mai reduse de proiectare, ceea ce duce la apariția unor hibe dificil de corectat.

element element – **1.** Articol independent care face parte dintr-un ansamblu mai mare. De exemplu, un element de date este un articol de date care are caracteristicile și proprietățile unui set mai mare, un element de imagine (pixel) este un punct de pe ecranul calculatorului sau dintr-o imagine grafică, iar elementul de tipărire al imprimantei cu rozetă este partea care conține modelele caracterelor. *A se vedea și* daisy-wheel printer, pixel, thimble. **2.** În cazul limbajelor de marcare, cum ar fi HTML sau SGML, combinația realizată dintr-un set de etichete, conținutul încadrat de etichete și atributele pe care le pot avea etichetele. Elementele pot fi imbricate (introduse unul în altul). *A se vedea și* attribute (definiția 3), HTML, markup language, SGML.

elevator elevator – Caseta pătrată de pe bara de defilare verticală, care poate fi mutată în sus sau în jos pentru a modifica poziția textului sau a imaginii pe ecran. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* scroll box (casetă de defilare), thumb (indicator de poziție). *A se vedea și* scroll bar.



Elevator.

elevator seeking poziționare de tip lift – Metodă de reducere a timpului de acces la hard-discuri prin tratarea în mod prioritar a mai multor cereri de date, în funcție de poziția datelor față de capul de citire. În acest fel, se minimizează distanța de deplasare a capului. *A se vedea și* access time (definiția 2), hard disk, read/write head.

elite elite – **1.** Dimensiunea unui tip de caractere cu lățime fixă, care permite tipărirea a 12 caractere pe inci. **2.** Font cu lățime fixă, pentru care pot fi disponibile diferite dimensiuni de caracter. *A se vedea și* monospace font.

ELIZA Program conceput pe baza metodei de psihoterapie Rogers, care conversează cu oamenii oferind răspunsuri și punând întrebări generate în funcție de cuvinte cheie conținute de propozițiile enunțate anterior. A fost creat în glumă de dr. Joseph Weizenbaum, care însă a constatat cu îngrijorare că lumea îl ia în serios.

ellipsis puncte de suspensie – Șir de trei puncte (...) utilizat pentru a sugera o omisiune. În multe aplicații bazate pe ferestre, selecția unei comenzi care este urmată de puncte de suspensie duce la apariția unui submeniu sau a unei casete de dialog. În programare și în manualele unor programe, punctele de suspensie în definiția sintactică indică repetarea anumitor elemente.

elm Prescurtare de la **e**lectronic **m**ail (poștă electronică). Program de citire și scriere a mesajelor e-mail, destinat calculatoarelor la care rulează sistemul de operare UNIX. Deși conține un editor pe tot ecranul, ceea ce îl face mai ușor de utilizat decât programul de poștă original, programul elm a fost înlocuit aproape total de pine. *A se vedea și* e-mail[1]. *De comparat cu* Eudora, pine.

e-mail[1] sau **E-mail** sau **email** e-mail – **1.** Schimbul de mesaje scrise și fișiere printr-o rețea de comunicații, cum ar fi o rețea locală sau Internet, realizat de obicei între calculatoare sau terminale. **2.** Mesaj scris având o natură electronică.

e-mail[2] sau **E-mail** sau **email** a expedia prin e-mail – A trimite un mesaj e-mail.

e-mail address adresă de e-mail – Șir care identifică un utilizator în Internet, astfel încât acesta poate primi mesaje e-mail. De obicei, adresa de e-mail este alcătuită dintr-un nume (utilizat de serverul poștal pentru a identifica utilizatorul) urmat de semnul @, apoi de numele de gazdă și de numele de domeniu al serverului poștal. De exemplu, dacă Anne E. Oldhacker are un cont pe mașina numită baz la Foo Enterprises, ar putea avea adresa de e-mail aeo@baz.foo.com.

e-mail filter filtru de e-mail – Caracteristică a unui program de citire a mesajelor e-mail care-i permite să sorteze automat mesajele primite și să le distribuie în dosare (cutii poștale) diferite, în funcție de conținut. De exemplu, mesajele primite de la unchiul Joe pot fi plasate într-un dosar etichetat „Unchiul Joe". Filtrele mai pot fi utilizate și pentru acceptarea selectivă sau respingerea mesajelor primite din surse prestabilite.

embedded înglobat – În software, ceea ce ține de un cod sau de o comandă încorporată în ceva. De exemplu, programele de aplicație inserează comenzi de tipărire înglobate în documente pentru a controla tipărirea și formatarea. Limbajul de asamblare este înglobat în unele limbaje de nivel înalt, cum ar fi C, pentru a asigura capacități suplimentare sau o eficiență sporită.

embedded command comandă înglobată – Comandă plasată într-un text, o imagine grafică sau alt fișier document, utilizată adesea la tipărire sau machetare. De multe ori, unele comenzi nu apar pe ecran, dar pot fi afișate dacă este necesar. Când se transferă documente dintr-un program în altul, comenzile înglobate pot cauza probleme, dacă programele sunt incompatibile.

embedded controller controller înglobat – Controller ale cărui circuite sunt încorporate în

placa de bază a calculatorului. *A se vedea și* controller.

embedded hyperlink hiperlegătură – Legătură la o resursă care este înglobată într-un text sau este asociată unei imagini sau unei hărți-imagine. *A se vedea și* hyperlink, image map.

embedded interface interfață înglobată – Interfață încorporată în placa de circuite a unui dispozitiv hardware, astfel încât dispozitivul să poată fi conectat direct la magistrala calculatorului. *A se vedea și* controller, interface (definiția 3). *De comparat cu* ESDI, SCSI, ST506 interface.

em dash linie de pauză – Semn de punctuație (—) cu care se indică (în limba engleză) o întrerupere în propoziție (iar în limba română introduce fiecare replică a unui dialog). Se mai numește și linie m, deoarece în unele fonturi are lățimea egală cu cea a literei M. *De comparat cu* en dash, hyphen.

EMF *A se vedea* electromotive force.

emitter emitor – Regiunea unui tranzistor care servește ca sursă a purtătorilor de sarcină. *De comparat cu* base (definiția 3), collector.

emitter-coupled logic logică cu emitor cuplat – Model de circuit în care două tranzistoare au emitoarele legate la un rezistor, astfel încât numai unul poate comuta la un moment dat. Avantajul acestui model este viteza mare de comutare. Dezavantajele sunt numărul mare de componente necesare și sensibilitatea la zgomot. *Acronim:* ECL.

EMM *A se vedea* Expanded Memory Manager.

e-money sau **emoney** bani electronici – Prescurtare de la electronic **money**. Nume generic pentru plățile realizate prin Internet. *Mai sunt numiți și* cyber-cash (ciberbani), digicash (bani digitali), digital cash (bani digitali), e-cash.

emotag etichetă emotivă – În mesajele e-mail sau articolele din grupurile de informare, literă, cuvânt sau propoziție care sunt încadrate de paranteze unghiulare și care, la fel ca un emoticon, sugerează atitudinea autorului față de ceea ce a scris. Adesea, etichetele emotive au etichete de deschidere și de închidere, similare etichetelor HTML, care încadrează o frază sau o propoziție. De exemplu: <gluma>Doar nu ai crezut ca este vorba de o gluma, nu-i asa? </gluma>. Unele etichete emotive constau dintr-o singură etichetă, ca de exemplu <grin>. *A se vedea și* emoticon, HTML.

emoticon emoticon – Șir de caractere care, rotit cu 90°, sugerează o față care exprimă o anumită emoție. Emoticonul este utilizat adesea în mesajele e-mail sau în articolele din grupurile de informare ca un comentariu la textul care îl precedă. Printre emoticoanele întâlnite de obicei se numără :-) sau :) (cu semnificația „gluma asta mă face să zâmbesc"), ;-) („fac cu ochiul și rânjesc"), :-((„îmi pare rău"), :-7 („spun asta cu ironie"), :D sau :-D („nu mai pot de bucurie") și :-O („am căscat de plictiseală" sau „am rămas cu gura căscată de uimire"). *De comparat cu* emotag.

EMS Acronim pentru **E**xpanded **M**emory **S**pecification. Tehnică prin care se mărește memoria unui PC peste limita de 1 MB acceptată în modul real al microprocesorului Intel 80x86. În cazul versiunilor vechi de microprocesoare, EMS permitea depășirea acestei limite prin utilizarea unui anumit număr de bancuri de 16 kiloocteți de memorie RAM, care erau accesibile pentru software. În cazul microprocesoarelor mai noi (80386 și 80486), memoria EMS este realizată prin convertirea memoriei extinse de către programe de gestionare a memoriei, cum ar fi EMM386 din MS-DOS 5. În prezent, memoria EMS este utilizată doar de vechile aplicații MS-DOS, deoarece pentru aplicațiile Windows sau pentru celelalte aplicații care rulează în modul protejat nu există limita de 1 MB. *Se mai numește și* LIM EMS. *A se vedea și* expanded memory, protected mode. *De comparat cu* conventional memory, extended memory.

em space pătrișor – Unitate de măsură tipografică, egală în lățime cu dimensiunea în puncte a unui anumit font. În cazul multor fonturi, aceasta este egală cu lățimea literei M, din care cauză mai este numită și spațiu m. *De comparat cu* en space, fixed space, thin space.

emulate a emula – Referitor la un sistem hardware sau software, a se comporta la fel ca alt sistem hardware sau software. Într-o rețea, de exemplu, microcalculatoarele emulează adesea calculatoarele mainframe sau terminalele pentru a permite comunicația cu o altă mașină.

emulation emulare – Procesul prin care un calculator, un dispozitiv sau un program imită modul de funcționare al altui calculator, dispozitiv sau program.

emulator emulator – Componentă hardware sau software care are rolul de a determina un

calculator sau o componentă de un anumit tip să se comporte ca și cum ar fi de alt tip. Cu ajutorul unui emulator, la un calculator poate rula software scris pentru altă mașină. Într-o rețea, microcalculatoarele emulează adesea calculatoarele mainframe sau terminalele pentru a permite comunicația cu altă mașină.

emulsion laser storage stocare cu laser în emulsie – Metodă de înregistrare a datelor pe film prin încălzirea selectivă cu o rază laser.

enable a activa – A porni, a aduce în stare de funcționare. *De comparat cu* disable.

encapsulate a încapsula – A trata un grup de date structurate ca un întreg, fără a afecta sau fără a ține cont de structura sa internă. În comunicații, un mesaj sau un pachet alcătuit conform unui anumit protocol, cum ar fi un pachet TCP/IP, poate fi preluat împreună cu datele de formatare ca un flux de biți nediferențiat, după care este împărțit și împachetat conform unui protocol de nivel jos (de exemplu, poate fi împărțit în pachete ATM) în vederea transmiterii printr-o anumită rețea. La destinație, pachetele de nivel jos sunt asamblate și se reface mesajul formatat pentru protocolul încapsulat. În programarea orientată spre obiecte, detaliile de implementare ale unei clase sunt încapsulate într-un fișier separat, al cărui conținut nu trebuie neapărat cunoscut de către programatorul care utilizează clasa. *A se vedea și* ATM (definiția 1), object-oriented programming, TCP/IP.

Encapsulated PostScript *A se vedea* EPS.

encapsulated type tip încapsulat – *A se vedea* abstract data type.

encipher a cifra – *A se vedea* encryption.

encode a codifica – **1.** Referitor la securitatea datelor, a cripta. *A se vedea și* encryption. **2.** În programare, a transcrie ceva în cod, ceea ce adesea implică schimbarea formei (de exemplu, schimbarea unui număr zecimal într-o formă codificată binar). *A se vedea și* binary-coded decimal, EBCDIC.

encryption criptare – Procesul de codificare a datelor pentru a preveni accesul neautorizat, în special în timpul transmisiilor. Criptarea se realizează de obicei cu ajutorul unei chei care este esențială în procesul de decriptare. U.S. National Bureau of Standards a creat un standard de criptare complexă, Data Encryption Standard

(DES), care oferă un număr aproape nelimitat de modalități de criptare a documentelor. *A se vedea și* DES.

encryption key cheie de criptare – Șir de date cu care sunt criptate alte date și care, în consecință, trebuie utilizat în cursul procesului de decriptare. *A se vedea și* decryption, encryption.

end-around carry transport circular – Tip special de deplasare circulară a unei valori binare, care tratează bitul de transport ca un bit suplimentar; cu alte cuvinte, bitul de transport este mutat de la un capăt al valorii la celălalt. *A se vedea și* carry, end-around shift, shift.

end-around shift deplasare circulară – Operație realizată asupra unei valori binare, în care un bit este scos printr-un capăt și introdus prin celălalt. De exemplu, deplasarea circulară la dreapta a valorii 00101001 are ca rezultat 10010100. *A se vedea și* shift.

en dash linie de pauză – Semn de punctuație (–) utilizat la indicarea unei pauze în propoziție. Se mai numește și linie n, de la spațiul n (semipătrișor), care este jumătate din spațiul m (pătrișor). *A se vedea și* em space. *De comparat cu* em dash, hyphen.

End key tasta End – Tastă de control a cursorului, care mută cursorul într-o anumită poziție (de obicei la sfârșitul rândului, la sfârșitul ecranului sau la sfârșitul fișierului) în funcție de programul utilizat.

endless loop buclă fără sfârșit – *A se vedea* infinite loop.

end mark marcaj de sfârșit – Simbol care indică sfârșitul unei entități, cum ar fi un fișier sau un document.

end-of-file sfârșit de fișier – Cod plasat de program după ultimul octet al unui fișier pentru a indica sistemului de operare că nu mai urmează alte date. În ASCII, sfârșitul de fișier este reprezentat de valoarea zecimală 26 (1A în sistemul hexazecimal) sau de caracterul de control Ctrl-Z. *Acronim:* EOF.

end-of-text sfârșit de text – În transmisiile de date, caracter utilizat pentru a marca sfârșitul unui fișier de text. Sfârșitul de text nu înseamnă neapărat și sfârșitul transmisiei, la sfârșitul fișierului putând fi incluse și alte informații, cum ar fi date referitoare la verificarea apariției erorilor sau caractere de control. În ASCII, sfârșitul de text este reprezentat de valoarea

zecimală 3 (03 în sistemul hexazecimal). *Acronim:* ETX.

end-of-transmission sfârșit de transmisie – Caracter care indică sfârșitul unei transmisii. În ASCII, sfârșitul de transmisie este reprezentat de valoarea zecimală 4 (04 în sistemul hexazecimal). *Acronim:* EOT.

endpoint punct de sfârșit – Începutul sau sfârșitul unui segment de dreaptă.

end user utilizator final – Cel care utilizează calculatorul sau aplicația de calculator în forma sa finală, comercială.

End-User License Agreement Acord juridic între un producător de software și cumpărătorul software-ului respectiv, în care sunt specificate condițiile de distribuire și de revânzare, precum și restricțiile de utilizare. *Acronim:* EULA.

Energy Star Simbol aplicat pe sistemele și componentele caracterizate de un consum redus de energie electrică. Energy Star este numele unui program lansat de Environmental Protection Agency pentru a încuraja firmele producătoare să realizeze sisteme cu un consum redus. Pentru a fi marcate cu eticheta Energy Star, sistemele sau monitoarele trebuie să fie capabile să treacă automat în starea de inactivitate sau într-o stare de consum redus (30 wați sau mai puțin), în perioadele în care nu se lucrează la ele.

engine motor – Procesor sau porțiune de program care stabilește modul în care un program gestionează și manipulează datele. De cele mai multe ori, termenul *motor* este utilizat cu referire la un anumit program. De exemplu, motorul unei baze de date conține instrumentele de manipulare ale bazei respective de date. *De comparat cu* back-end processor, front-end processor.

Enhanced Expanded Memory Specification *A se vedea* EEMS.

Enhanced Graphics Adapter *A se vedea* EGA.

Enhanced Graphics Display Display pentru PC-uri capabil să redea imagini grafice cu rezoluții cuprinse între 320 x 200 și 640 x 400 pixeli, color sau alb-negru. Rezoluția și profunzimea culorii depind de frecvența de baleiere pe verticală a displayului, de capacitatea controllerului de afișare și de memoria RAM video disponibilă.

Enhanced IDE Prescurtare de la **E**nhanced **I**ntegrated **D**rive **E**lectronics. Extensie a standardului IDE, Enhanced IDE este un standard

de interfață hardware pentru unitățile de disc care au circuitele de control încorporate. Acceptă interfețe standardizate cu magistrala sistemului și oferă totodatăcaracteristici avansate, cum ar fi transferul de date în rafale și accesul direct la date. Enhanced IDE prevede utilizarea unor unități cu o capacitate de stocare de până la 8,4 GB (IDE acceptă maximum 528 MB). Acceptă interfața ATA-2, care permite rate de transfer de până la 13,3 MB pe secundă (IDE permite maximum 3,3 MB pe secundă) și interfața ATAPI, care permite legarea unităților de CD-ROM, de discuri optice și de bandă, precum și a mai multor canale. Majoritatea PC-urilor utilizează unități Enhanced IDE, care sunt mai ieftine decât unitățile SCSI, dar oferă, în mare parte, aceleași caracteristici. *Acronim:* EIDE. *A se vedea și* IDE, SCSI.

enhanced keyboard tastatură extinsă – Tastatura IBM cu 101 sau 102 taste, care a înlocuit tastaturile PC și AT. Tastatura extinsă are 12 taste funcționale în partea de sus (nu 10 în partea stângă), taste Control și Alt suplimentare și un banc de taste de cursor și de editare, plasat între tastatura principală și minitastatura numerică. Este similară cu tastatura Apple Extended Keyboard. A se vedea ilustrația.

enhanced parallel port port paralel îmbunătățit – Port de conectare a dispozitivelor periferice, utilizat de cele mai multe ori pentru imprimante, unități de disc externe sau unități de bandă. Porturile paralele îmbunătățite dispun de circuite de mare viteză, astfel că transferul datelor este mai rapid. Liniile pentru date și pentru semnalele de control sunt legate în paralel (fiecărei linii îi corespunde 1 bit de date). Toate transferurile de date se realizează în mod sincron. *Acronim:* EPP. *A se vedea și* input/output port.

enhanced serial port port serial îmbunătățit – Port de conectare a dispozitivelor periferice, utilizat de obicei pentru mouse-uri sau modemuri externe. Portul serial îmbunătățit folosește circuite UART de mare viteză, de tip 16550 sau superioare, astfel că transferul datelor este mai rapid. Datele sunt transmise sub forma unui șir de biți și octeți, prin două linii, sincron (datele circulă într-un singur sens) sau asincron (datele circulă în fiecare sens, pe rând). *Acronim:* ESP. *A se vedea și* input/output port, UART.

Enhanced Small Device Interface *A se vedea* ESDI.

ENIAC Calculator care ocupa o suprafață de 167 de metri pătrați, avea o greutate de 30 de tone și conținea 17.468 de tuburi cu vid și 6.000 de comutatoare manuale. Creat între 1942 și 1946 pentru armata americană de către J. Presper Eckert și John Mauchly la Universitatea Pennsylvania, ENIAC este considerat primul calculator cu adevărat electronic. A fost utilizat până în 1955.

enlarge a lărgi – În Microsoft Windows și alte interfețe de utilizator grafice, a mări dimensiunea unei ferestre. *A se vedea și* maximize. *De comparat cu* minimize, reduce.

E notation notație E – *A se vedea* floating-point notation.

ENQ *A se vedea* enquiry character.

enquiry character caracter de interogare – În comunicații, cod de control transmis de o stație pentru a solicita un răspuns de la stația destinatară. În ASCII, caracterul de interogare este reprezentat de valoarea zecimală 5 (05 în sistem hexazecimal). Se notează prescurtat cu ENQ.

en space semipătrișor – Unitate de măsură tipografică, a cărei lățime este egală cu jumătate din dimensiunea în puncte a unui anumit font. *De comparat cu* em space, fixed space, thin space.

Enter key tasta Enter – Tasta utilizată la sfârșitul unui rând pentru a cere calculatorului să prelucreze textul sau comanda. În programele de prelucrare a textelor, tasta Enter se introduce la sfârșitul unui paragraf. *Se mai numește și* Return key (tastă Return).

enterprise computing prelucrare de date la nivel de întreprindere – Într-o întreprindere mare, cum ar fi o corporație, utilizarea unor calculatoare legate în rețea sau a mai multor rețele interconectate, care implică de obicei diferite platforme, sisteme de operare, protocoale și arhitecturi de rețea. *Se mai numește și* enterprise networking (utilizarea unei rețele la nivel de întreprindere).

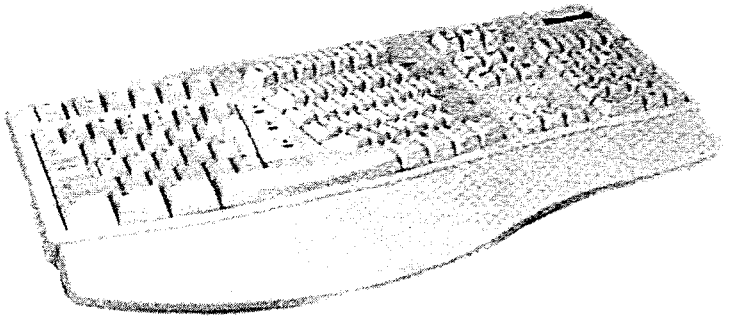
enterprise network rețea de întreprindere – Într-o întreprindere mare, cum ar fi o corporație, o rețea (sau mai multe rețele legate între ele) la care sunt conectate sistemele de calcul aflate în proprietatea întreprinderii și care asigură prelucrarea datelor din acea întreprindere. O astfel de rețea se poate întinde pe mai multe zone geografice și poate cuprinde diferite platforme, sisteme de operare, protocoale și arhitecturi de rețea.

enterprise networking utilizarea unei rețele la nivel de întreprindere – *A se vedea* enterprise computing.

entity entitate – În proiectarea asistată de calculator și în cazul modelelor orientate spre obiecte, articol care poate fi tratat ca o unitate și, adesea, ca un membru al unei anumite categorii sau tip. *A se vedea și* CAD, object-oriented design.

entry element (1), intrare (2) – **1.** Unitate de informație tratată ca un întreg de către un program de calculator. **2.** Procesul de introducere a datelor.

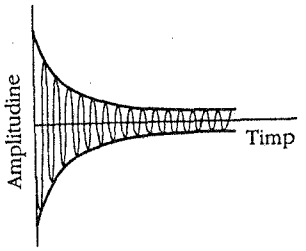
entry point punct de intrare – Locul din program în care începe execuția.



Tastatură extinsă. ***Tastatura Microsoft Natural, dotată cu caracteristici îmbunătățite.***

enumerated data type tip de date enumerat – Tip de date care constă dintr-un şir de valori denumite, aşezate într-o anumită ordine.

envelope grup (1), anvelopă (2) – **1.** În comunicaţii, unitate de informaţie însoţită de alte articole, cum ar fi biţii de detectare a erorilor. **2.** Forma unei unde sonore, realizată prin modificarea amplitudinii. A se vedea ilustraţia.



Anvelopă.

envelope delay durată de propagare a grupului – În comunicaţii, diferenţa duratei de propagare a frecvenţelor care intră în componenţa unui semnal. Dacă frecvenţele ajung la destinaţie la momente diferite, pot apărea distorsiuni ale semnalului şi erori. *Se mai numeşte şi* delay distortion (distorsiune de întârziere).

environment mediu – **1.** Configuraţia resurselor la care are acces utilizatorul. *Mediul* se referă la hardware şi la sistemul de operare rulat. De exemplu, Microsoft Windows şi Apple Macintosh sunt numite medii bazate pe ferestre, deoarece folosesc porţiuni de ecran numite ferestre. **2.** În cazul microcalculatoarelor, *mediul* se referă la un ansamblu de specificaţii, cum ar fi calea unei comenzi care lansează un program.

EOF *A se vedea* end-of-file.

EOL Acronim pentru **e**nd **o**f **l**ine (sfârşit de linie). Caracter de control (netipăribil) care semnalează sfârşitul unei linii de date într-un fişier de date.

EOT *A se vedea* end-of-transmission.

epitaxial layer strat epitaxial – Referitor la semiconductoare, strat care are aceeaşi orientare a cristalelor ca şi cel de dedesubt.

EPP *A se vedea* enhanced parallel port.

EPP IEEE standard standardul EPP IEEE – Standard IEEE referitor la protocolul Enhanced Parallel Port (EPP). Acest protocol a fost elaborat de Intel, Xircom şi Zenith Data Systems ca o modalitate de a asigura o legătură de înaltă performanţă prin portul paralel, care să rămână compatibilă cu portul paralel obişnuit. Protocolul a fost implementat de Intel în setul de cipuri 386SI (cipul I/O 82360), înainte de înfiinţarea comitetului IEEE 1284. Protocolul EPP oferă numeroase avantaje firmelor producătoare de periferice pentru portul paralel şi, ca urmare, a fost adoptat rapid de multe dintre ele ca o metodă opţională de transferare a datelor. A luat naştere o asociaţie la care au aderat 80 de firme producătoare, ce avea scopul de a dezvolta şi promova protocolul EPP. Această asociaţie a primit numele EPP Committee şi a reuşit să obţină adoptarea protocolului EPP ca unul dintre modurile avansate specificate de standardul IEEE 1284. *A se vedea şi* communication protocol, IEEE, parallel port.

EPROM Acronim pentru **e**rasable **p**rogrammable **r**ead-**o**nly **m**emory (memorie numai pentru citire cu ştergere şi programare). Cip de memorie nevolatilă care este programată după ce a fost fabricată. Memoria EPROM poate fi reprogramată prin îndepărtarea învelişului de protecţie aflat în partea de sus a cipului şi prin expunerea ei la lumină ultravioletă. Deşi cipurile EPROM sunt mai scumpe decât memoriile PROM, utilizarea lor se poate dovedi mai rentabilă dacă sunt necesare multe modificări. *Se mai numeşte şi* reprogrammable read-only memory (RPROM). *A se vedea şi* EEPROM, PROM, ROM.

.eps Extensia care identifică fişierele Encapsulated PostScript. *A se vedea şi* EPS.

EPS Acronim pentru **E**ncapsulated **P**ost**S**cript. Format de fişier PostScript care poate fi utilizat ca o entitate independentă. Imaginea PostScript trebuie încorporată în ieşirea PostScript a unei aplicaţii de genul unui program de tehnoredactare computerizată. Multe pachete care conţin colecţii de imagini de calitate înaltă utilizează acest format. *A se vedea şi* PostScript.

EPSF Acronim pentru **E**ncapsulated **P**ost**S**cript **f**ile (fişier Encapsulated PostScript). *A se vedea* EPS.

equality egalitate – Referitor în general la valori şi la structuri de date, proprietatea de a fi identic.

equalization egalizare – Formă de condiţionare utilizată la compensarea distorsiunilor semnalului şi a întârzierilor dintr-un canal de comunicaţie. Prin egalizare se încearcă menţinerea amplitudinii şi fazei caracteristice ale unui semnal, astfel încât să rămână fidel originalului atunci când ajunge la dispozitivul destinatar.

equation ecuaţie – Enunţ matematic care indică egalitatea a două expresii cu ajutorul semnului egal (=). În limbajele de programare, instrucţiunile de atribuire sunt scrise sub formă de ecuaţie. *A se vedea şi* assignment statement.

.er În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Eritreea.

erasable programmable read-only memory memorie numai pentru citire cu ştergere şi programare – *A se vedea* EPROM.

erasable storage capacitate de stocare cu ştergere – Suport de stocare ce poate fi utilizat de mai multe ori deoarece este posibilă ştergerea vechilor date. Cele mai multe capacităţi de stocare magnetică, cum sunt benzile şi discurile, pot fi şterse.

erase a şterge (fizic) – A elimina definitiv datele de pe un suport de stocare. Aceasta se realizează de obicei prin înlocuirea datelor existente cu cifre zero sau cu un text lipsit de înţeles ori, în cazul suporturilor magnetice, prin stricarea aranjamentului fizic al particulelor magnetice, fie cu capul de ştergere, fie cu un magnet mare. Ştergerea fizică se deosebeşte de ştergerea obişnuită (delete), care doar anunţă calculatorul că nişte date sau un fişier nu mai sunt necesare, dar datele rămân stocate în continuare şi pot fi recuperate atâta timp cât sistemul de operare nu reutilizează spaţiul ocupat de ele. Când se dă o comandă de ştergere fizică, datele sunt şterse definitiv. *A se vedea şi* erase head. *De comparat cu* delete.

erase head cap de ştergere – Dispozitivul utilizat de o maşină cu bandă magnetică pentru a şterge informaţia înregistrată anterior.

Eratosthenes' sieve ciurul lui Eratostene – *A se vedea* sieve of Eratosthenes.

ergonomic keyboard tastatură ergonomică – Tastatură concepută astfel încât să reducă durerile provocate în încheietura mâinii şi în degete de către utilizarea îndelungată sau mişcările repetitive. Printre caracteristicile unei tastaturi ergonomice se numără modificarea dispunerii tastelor şi suportul pentru sprijinirea palmelor.

A se vedea şi Dvorak keyboard, keyboard, Kinesis ergonomic keyboard.

ergonomics ergonomie – Ştiinţă care studiază relaţiile dintre om (caracteristicile sale fizice şi modul în care lucrează) şi mediul de muncă (mobila şi maşinile utilizate). Scopul ergonomiei este acela de a conferi confort, eficienţă şi siguranţă tastaturilor, meselor de calculator, scaunelor şi celorlalte articole utilizate la locul de muncă.

error eroare – Valoare sau condiţie care diferă de valoarea sau condiţia adevărată, specificată sau aşteptată. În cazul calculatoarelor, eroarea poate apărea atunci când un eveniment nu se produce aşa cum ar fi trebuit sau atunci când se încearcă manevre imposibile sau ilegale. În cazul comunicaţiilor de date, eroarea apare atunci când există discrepanţe între datele transmise şi cele primite. *A se vedea şi* critical error, error message, error rate, error ratio, fatal error, hard error, inherent error, intermittent error, logic error, machine error, overflow error, parity error, propagated error, read error, recoverable error, syntax error, system error, write error. *De comparat cu* fault.

error analysis analiza erorilor – Arta şi ştiinţa de a detecta erorile din calculele numerice, în special atunci când aceste calcule sunt lungi şi complicate, ceea ce sporeşte riscul de a greşi.

error checking verificarea apariţiei erorilor – Metodă de a detecta discrepanţele între datele transmise şi cele primite în timpul transferului de fişiere.

error control controlul erorilor – **1.** Secţiunea dintr-un program, procedură sau funcţie care verifică apariţia unor erori cum ar fi neconcordanţa tipurilor de date, depăşirile superioare şi inferioare, referinţe prin pointeri ilegali sau incerţi şi utilizările necorespunzătoare ale memoriei. **2.** Procesul de anticipare a erorilor de program în timpul elaborării software-ului.

error-correcting code cod cu corectarea erorilor – Cod utilizat la transmiterea datelor electronice, care codifică datele în aşa fel încât erorile care apar în cursul transmisiei să poată fi detectate şi corectate prin examinarea la destinaţie a datelor codificate. Cele mai multe modemuri utilizează coduri cu corectarea erorilor. *A se vedea şi* modem.

error-correction coding codare cu corectarea erorilor – Metodă de codificare care permite detectarea şi corectarea erorilor care apar în timpul transmisiei. Cele mai multe dintre codurile cu corectarea erorilor sunt caracterizate prin numărul maxim al erorilor pe care le pot detecta şi numărul maxim al erorilor pe care le pot corecta. *A se vedea şi* error detection and correction. *De comparat cu* error-detection coding.

error detection and correction detectarea şi corectarea erorilor – Metodă de descoperire şi de rezolvare a erorilor care apar în cursul unui transfer de fişiere. Unele programe nu pot decât să detecteze erorile; altele le detectează şi încearcă să le corecteze.

error-detection coding codare cu detectarea erorilor – Metodă de codificare care permite detectarea erorilor ce apar în timpul transmisiei sau al stocării. Cele mai multe dintre codurile cu detectarea erorilor sunt caracterizate prin numărul maxim al erorilor pe care le pot detecta. *A se vedea şi* checksum. *De comparat cu* error-correcting coding.

error file fişier de erori – Fişier în care se notează ora şi tipul erorilor apărute în cursul prelucrărilor sau transmisiilor de date.

error handling tratarea erorilor – Procesul prin care sunt rezolvate erorile (excepţiile) pe măsură ce apar în timpul execuţiei unui program. Unele limbaje de programare, cum ar fi C++, Ada sau Eiffel, au caracteristici care facilitează tratarea erorilor. *A se vedea şi* bug (definiţia 1).

error message mesaj de eroare – Mesaj prin care sistemul sau programul anunţă apariţia unei erori care trebuie rezolvată.

error rate rata erorilor – În comunicaţii, proporţia numărului de biţi sau de alte elemente care sunt transmise eronat. De exemplu, rata obişnuită a erorilor în cazul unui modem cu viteza de 1.200 bps este de 1 la 200.000 de biţi. *A se vedea şi* parity, parity bit, Xmodem, Ymodem.

error ratio proporţia erorilor – Raportul dintre numărul de erori şi numărul unităţilor de date prelucrate. *A se vedea şi* error rate.

error trapping interceptarea erorilor – **1.** Procesul prin care un program verifică apariţia erorilor în timpul execuţiei. **2.** Caracteristica unui program, a unei funcţii sau a unei proceduri care este scrisă astfel încât să continue să ruleze chiar şi atunci când apare o eroare.

.es În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Spania.

escape character caracter escape – *A se vedea* ESC character.

escape code cod escape – Caracter sau şir de caractere care anunţă că următorul caracter dintr-un flux de date nu trebuie prelucrat în modul obişnuit. În limbajul de programare C, codul escape este caracterul diagonală la stânga (backslash), care are mai multe utilizări, după cum se vede în enunţul următor

```
printf ("Backslash \"\\\" este
codul escape.\n");
```

Ultimul caracter backslash (penultimul din şir) indică faptul că litera *n*, care îi urmează, nu trebuie tipărită, deoarece secvenţa \n reprezintă caracterul salt la început de rând nou. În schimb, caracterele backslash din faţa ghilimelelor indică faptul că acestea *trebuie* tipărite, ele neavând rolul de a marca sfârşitul unui şir sau începutul altuia. Similar, caracterul backslash aşezat înaintea altui caracter backslash indică tipărirea celui de-al doilea, care nu are rolul de caracter escape. Ieşirea rezultată va fi: *Backslash "\" este codul escape.*

Escape key tasta Escape – Tasta cu care se transmite calculatorului caracterul escape (ESC). În multe aplicaţii, tasta Escape determină ieşirea din program sau revenirea la nivelul anterior din structura de meniuri. *A se vedea şi* Clear key.

escape sequence secvenţă escape – Şir de caractere care începe de obicei cu caracterul ESC (ASCII 27, hexazecimal 1B), urmat de unul sau mai multe caractere. O secvenţă escape determină ieşirea din şirul curent caractere (cum ar fi un text) pentru a transmite o instrucţiune sau o comandă către un dispozitiv sau un program.

ESC character caracter ESC – Unul dintre cele 32 de caractere de control definite în setul de caractere ASCII. De obicei indică începutul unei secvenţe escape (un şir de caractere care alcătuiesc o comandă dată unui dispozitiv, cum ar fi o imprimantă). Este reprezentat intern prin codul de caracter 27 (1B în sistemul hexazecimal). *Se mai numeşte şi* escape character (caracter escape).

Esc key tastă Esc – *A se vedea* Escape key.

ESD *A se vedea* electronic software distribution, electrostatic discharge.

ESDI Acronim pentru **E**nhanced **S**mall **D**evice **I**nterface. Dispozitiv care permite discurilor să comunice cu calculatorul la viteze mari. De obicei, unităţile ESDI transferă datele la o rată de aproximativ 10 megabiţi pe secundă, dar au posibilitatea de a dubla această viteză.

ESP *A se vedea* enhanced serial port.

ESP IEEE standard Prescurtare pentru **E**ncapsulating **S**ecurity **P**ayload **IEEE standard**. Standard care asigură integritatea şi confidenţialitatea datagramelor IP (Internet Protocol). În anumite situaţii, poate asigura şi autentificarea datagramelor IP. *A se vedea şi* authentication, datagram, IEEE, IP.

.et În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Etiopia.

e-text text electronic – Prescurtare de la **e**lectronic **text**. Carte sau altă lucrare bazată pe text, accesibilă on-line într-un format electronic. Textul electronic poate fi citit on-line sau poate fi descărcat pe calculatorul utilizatorului pentru a fi citit off-line. *A se vedea şi* ezine.

Ethernet 1. Standard IEEE 802.3 pentru reţele cu acces prin concurenţă. Ethernet utilizează o topologie de tip magistrală sau stea, iar metoda de acces este de tip CSMA/CD (Carrier Sense Multiple Access with Collision Detection – acces multiplu cu detectarea purtătoarei şi a coliziunilor). Nodurile reţelei sunt legate prin cablu coaxial, cablu cu fibre optice sau cablu bifilar torsadat. Datele sunt transmise în cadre de lungime variabilă, care conţin informaţiile de livrare şi de control şi aproximativ 1.500 de octeţi de date. Standardul Ethernet asigură transmisiilor în banda de bază o rată de 10 megabiţi (10 milioane de biţi) pe secundă. *A se vedea şi* 10Base2, 10Base5, 10BaseF, 10BaseT, baseband, bus network, coaxial cable, contention, CSMA/CD, IEEE 802 standards, twisted-pair cable. **2.** Sistem de reţea locală foarte răspândit, elaborat de Xerox în 1976. Plecând de la acest sistem, a fost creat standardul IEEE 802.3.

Ethernet/802.3 Standardul IEEE pentru transmisiile la 10 Mbps şi 100 Mbps printr-o reţea Ethernet. Ethernet/802.3 conţine atât specificaţiile referitoare la hardware, cât şi cele referitoare la alcătuirea pachetelor de date.

E-time *A se vedea* execution time.

etiquette etichetă – *A se vedea* netiquette.

ETX *A se vedea* end-of-text.

Eudora Program client de poştă electronică creat de Steve Dorner la Universitatea Illinois şi distribuit iniţial sub formă de freeware pentru calculatoarele Macintosh. În prezent, Qualcomm, Inc. întreţine versiuni freeware şi comerciale, atât pentru Macintosh, cât şi pentru Microsoft Windows.

EULA *A se vedea* End-User License Agreement.

European Computer Manufacturers Association *A se vedea* ECMA.

European Laboratory for Particle Physics *A se vedea* CERN.

evaluation evaluare – Determinarea de către un program a valorii unei expresii sau a acţiunii specificate de o instrucţiune a programului. Evaluarea poate avea loc în timpul compilării sau în timpul rulării.

even parity paritate pară – *A se vedea* parity.

event eveniment – Acţiune sau întâmplare, adesea generată de utilizator, la care trebuie să răspundă un program (de exemplu, apăsarea unei taste, executarea unui clic sau mişcarea mouse-ului). *A se vedea şi* event-driven programming.

event-driven condus prin evenimente – Ceea ce ţine de, aparţine sau este un program care îşi atinge scopul răspunzând unor evenimente cauzate extern, cum ar fi apăsarea unei taste sau executarea unui clic de către utilizator. De exemplu, un formular de introducere a datelor condus prin evenimente va permite utilizatorului să execute clic pe oricare dintre câmpurile sale şi să editeze conţinutul acestora în orice moment, în loc să-l oblige pe utilizator să treacă printr-o suită rigidă de paşi.

event-driven processing prelucrare condusă prin evenimente – Caracteristică de program care se întâlneşte la sistemele de operare cu arhitectură mai avansată, cum ar fi sistemul de operare pentru Apple Macintosh, Microsoft Windows, UNIX şi OS/2. În trecut, trebuie ca programele să interogheze (şi efectiv să anticipeze) fiecare dispozitiv presupus că va interacţiona cu programul, cum ar fi tastatura, mouse-ul, imprimanta, unitatea de disc şi portul serial. Adesea, trebuiau să fie găsite soluţii de programare complexe pentru a se evita pierderea evenimentelor care se produceau în acelaşi timp. Prelucrarea condusă prin evenimente rezolvă această problemă prin crearea şi întreţinerea

unei cozi de evenimente. Cele mai multe dintre evenimentele obișnuite care apar sunt adăugate cozii de evenimente, urmând să fie prelucrate pe rând. Anumite tipuri de evenimente, cărora le este alocat un nivel de prioritate mai mare, sunt prelucrate însă preferențial, fără să mai intre în coada de așteptare. Un eveniment (apăsarea butonului mouse-ului sau a unei taste, introducerea unui disc în unitate, executarea unui clic pe o fereastră sau primirea unor informații de la un driver de dispozitiv) poate aparține mai multor tipuri de eveniment, în funcție de sistemul de operare considerat. *A se vedea și* autopolling, event, interrupt.

event-driven programming programare condusă prin evenimente – Tip de programare caracterizat prin faptul că fiecare program evaluează continuu și răspunde unor seturi de evenimente, cum ar fi apăsările tastelor sau mișcările mouse-ului. Programele conduse prin evenimente sunt tipice calculatoarelor Apple Macintosh, dar și alte interfețe grafice cu utilizatorul, cum ar fi Microsoft Windows sau X Window System, utilizează o astfel de abordare. *A se vedea și* event.

exa- exa – Prefix cu semnificația de 10^{18}. În prelucrarea datelor, unde se utilizează sistemul de numerație binar (în baza 2), exa reprezintă valoarea 1.152.921.504.606.846.976 (2^{60}), aceasta fiind puterea lui 2 cea mai apropiată de 10^{18}. Se notează prescurtat cu E.

exabyte exabyte, exaoctet – Aproximativ 10^{18} octeți (un miliard de miliarde de octeți) sau, mai precis, 1.152.921.504.606.846.976 octeți. Se notează prescurtat cu EB.

exception excepție – În programare, problemă sau modificare de condiții care determină microprocesorul să-și întrerupă lucrul și să trateze situația prin executarea unei rutine separate. Excepția acționează la fel ca o întrerupere; ambele determină microprocesorul să execute un set separat de instrucțiuni. *A se vedea și* interrupt.

exception error 12 eroarea de excepție 12 – Eroare care apare în mediile DOS ca urmare a depășirii stivei. Problema poate fi corectată prin modificarea fișierului CONFIG.SYS și editarea comenzilor STACKS=.

exception handling tratarea excepțiilor – *A se vedea* error handling.

exchangeable disk disc înlocuibil – *A se vedea* removable disk.

exchange sort sortare prin schimb – *A se vedea* bubble sort.

exclusive NOR SAU-NU EXCLUSIV – Circuit electronic digital cu două stări, a cărui ieșire trece în starea unu doar atunci când toate intrările sunt zero sau toate intrările sunt unu.

exclusive OR SAU EXCLUSIV – Operație booleeană al cărei rezultat este „adevărat" dacă și numai dacă unul dintre operanzi este adevărat și ceilalți sunt falși, așa cum se vede în tabelul de mai jos. *Acronim:* EOR. *Se mai numește și* XOR. *A se vedea și* Boolean operator, truth table. *De comparat cu* AND, OR.

a	*b*	*a XOR b*
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

.exe În MS-DOS, extensie care indică fișierul unui program executabil. Pentru a rula un fișier executabil, utilizatorul scrie numele fișierului (fără extensia .exe) pe rândul promptului și apoi apasă Enter. *A se vedea și* executable program.

executable[1] executabil – Ceea ce ține de, aparține sau este un fișier de program care poate fi rulat. Fișierele executabile au extensii de genul .bat, .com și .exe.

executable[2] executabil – Fișier de program care poate fi rulat, cum ar fi file0.bat, file1.exe sau file2.com.

executable program program executabil – Program care poate fi rulat. De obicei termenul este utilizat în cazul programelor compilate (translatate în cod mașină), care pot fi încărcate în memorie și executate de procesorul calculatorului. În cazul limbajelor interpretate, un program executabil poate fi codul sursă în formatul corespunzător. *A se vedea și* code (definiția 1), compiler (definiția 2), computer program, interpreter, source code.

execute a executa – A îndeplini o instrucțiune. În programare, executarea implică încărcarea codului mașină al programului în memorie și îndeplinirea instrucțiunilor.

execution time timpul execuției – Timpul, măsurat în perioade de ceas (impulsuri generate

de contorul de timp intern al calculatorului), cerut de microprocesor pentru a decodifica și a executa o instrucțiune după ce a fost preluată din memorie. *Se mai numește și* E-time. *A se vedea și* instruction time.

executive sistem executiv – *A se vedea* operating system.

executive information system sistem informațional executiv – Set de instrumente destinat organizării informațiilor în categorii și rapoarte. Deoarece pune în evidență informațiile, un sistem informațional executiv se deosebește de un sistem de facilitare a luării deciziilor (DSS), care are în vedere analiza și luarea deciziilor. *Acronim:* EIS. *De comparat cu* decision support system.

exerciser program de exersare – Program care verifică o componentă hardware sau software supunând-o unui set larg de operații.

exit a ieși – În cazul unui program, a trece din rutina apelată în rutina apelantă. O rutină poate avea mai multe puncte de ieșire, ceea ce permite încheierea ei în situații diferite.

expanded expandat – Stil de font în care caracterele sunt mai depărtate unele de altele decât în cazul spațierii obișnuite. *De comparat cu* condensed.

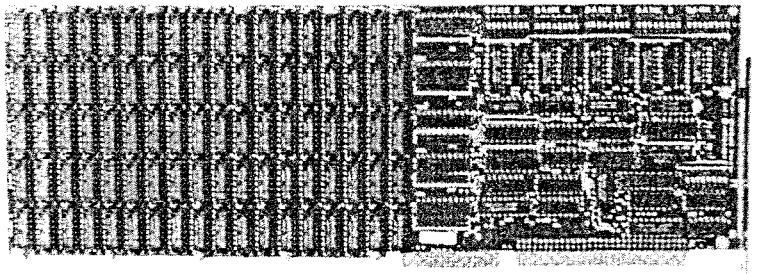
expanded memory memorie expandată – Tip de memorie care poate avea o dimensiune maximă de 8 MB și poate fi adăugată unui calculator personal IBM. Utilizarea acestei memorii este definită în specificația EMS (Expanded Memory Specification). Memoria expandată nu este accesibilă programelor care rulează sub MS-DOS, așa că trebuie folosit driverul EMM (Expanded Memory Manager), care mapează paginile (blocurile) de octeți din memoria expandată în cadre de pagină plasate în zone ale memoriei accesibile. *A se vedea și* EEMS, EMS, Expanded Memory Manager, page frame.

Expanded Memory Manager Driver care implementează partea software a specificației Expanded Memory Specification (EMS) pentru a utiliza memoria expandată la calculatoarele IBM și cele compatibile. *Acronim:* EMM. *A se vedea și* EMS, expanded memory, extended memory.

Expanded Memory Specification *A se vedea* EMS.

expansion expansiune – Mijloc de mărire a capacității funcționale a calculatorului, prin adăugarea unor dispozitive care nu fac parte din sistemul de bază. Extensia se realizează de obicei prin introducerea unor plăci cu circuite integrate (plăci de extensie) în fantele (sloturile de extensie) din interiorul calculatorului. *A se vedea și* expansion board, expansion slot, open architecture (definiția 2), PC Card, PCMCIA slot.

expansion board placă de extensie – Placă cu circuite care se atașează la magistrala calculatorului (principala cale de transfer a datelor) pentru a adăuga funcții sau resurse suplimentare. Plăcile de extensie utilizate de obicei adaugă memorie, controllere de unități de disc, suport video, porturi paralele și seriale și modemuri interne. În cazul calculatoarelor laptop și al altor calculatoare portabile, plăcile de extensie sunt dispozitive de forma unei cărți de credit, se numesc plăci PC Card și se introduc



Placă de extensie.

într-un slot din spatele calculatorului. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* expansion card (cartelă de extensie), extender board (placă extinzătoare). *A se vedea și* expansion slot, PC Card, PCMCIA slot.

expansion bus magistrală de extensie – *A se vedea* AT bus.

expansion card cartelă de extensie – *A se vedea* expansion board.

expansion slot slot de extensie – Soclu al calculatorului în care se introduc plăcile de extensie pentru a le lega la magistrala sistemului (calea de date). Sloturile de extensie permit mărirea numărului de funcții ale calculatorului sau îmbunătățirea celor existente. În cazul calculatoarelor laptop și al altor calculatoare portabile, sloturile de extensie sunt de tip PCMCIA, un model conceput pentru plăcile PC Card. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* expansion board, PC Card, PCMCIA slot.

expert system sistem expert – Program de aplicație care ia decizii sau rezolvă probleme într-un anumit domeniu, cum ar fi cel financiar sau cel medical pe baza unor cunoștințe prealabile și a unor reguli analitice stabilite de experți. Pentru a trage concluzii, sistemul utilizează două componente, o bază de cunoștințe și un motor de

inferență. Printre instrumentele adiționale se numără facilitățile de explicare și interfețele cu utilizatorul, care sunt folosite de sistem la justificarea sau explicarea concluziilor sale și care permit dezvoltatorilor să verifice funcționarea sistemului. *A se vedea și* artificial intelligence, inference engine, intelligent database, knowledge base.

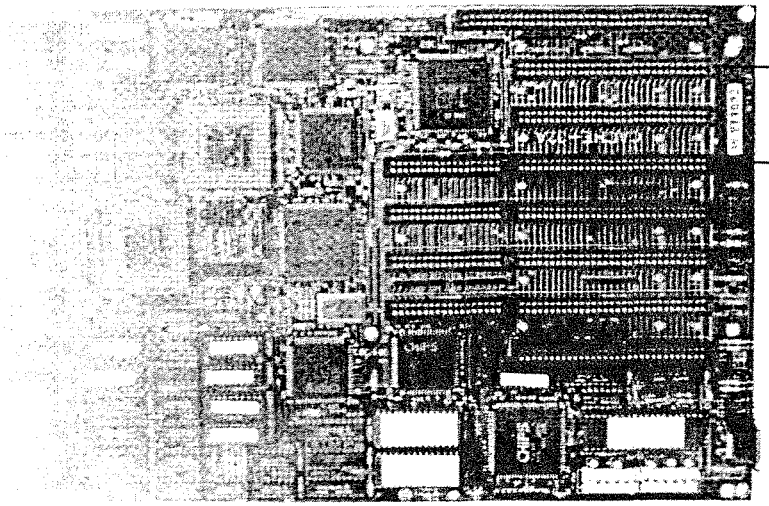
expiration date data de expirare – Data la care o versiune shareware, beta sau de încercare a unui program încetează să mai funcționeze, utilizatorul trebuind să cumpere versiunea completă sau să introducă un cod de acces.

expire a expira – A înceta să funcționeze parțial sau în întregime. Versiunile beta de software sunt adesea programate să expire la data lansării unei noi versiuni. *A se vedea și* beta[2].

exploded view vedere explodată – Formă de afișare în care părțile unei structuri sunt prezentate separat, dar astfel plasate încât să se vadă relațiile dintre ele. A se vedea ilustrația.

Explorer *A se vedea* Internet Explorer, Windows Explorer.

exponent exponent – În matematică, număr care arată de câte ori este utilizat un număr ca factor într-o înmulțime. Cu alte cuvinte, exponentul exprimă puterea numărului. Exponenții



Slot de extensie. ***Sloturile de extensie ale unei plăci de bază.***

BIBLIOTECA EMINESCU IAȘI

pozitivi, cum este cel din expresia 2^3, indică înmulțirea (2 x 2 x 2). Exponenții negativi, cum este cel din expresia 2^{-3}, indică împărțirea (1 împărțit la 2^3). Exponenții fracționari, cum este cel din expresia $8^{1/3}$, indică rădăcina numărului (rădăcina cubică a lui 8).

exponential notation notație exponențială – *A se vedea* floating-point notation.

exponentiation ridicare la putere – Operația prin care un număr este înmulțit cu el însuși de un anumit număr de ori, ca în expresia 2^3. În programele de calculator și în limbajele de programare, ridicarea la putere este indicată adesea prin accentul circumflex (^), ca în expresia 2^3.

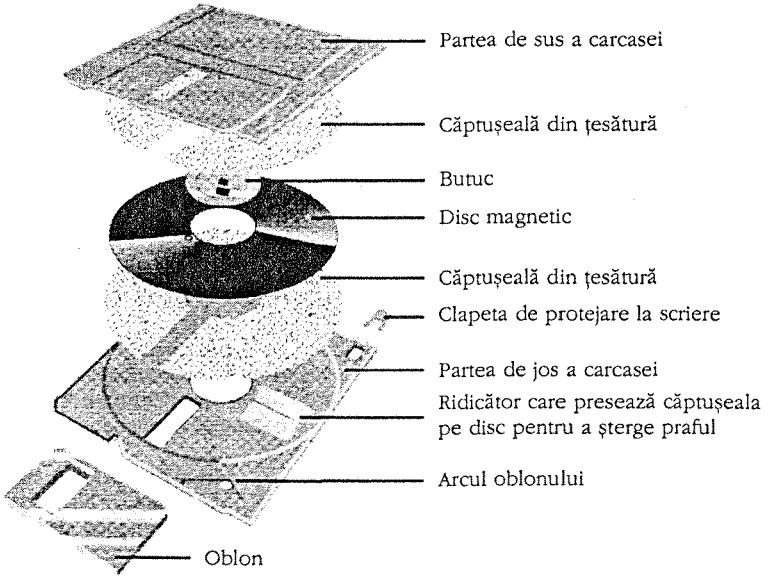
export a exporta – A muta date dintr-un sistem sau program în altul. Fișierele care nu conțin decât text pot fi exportate în formatul ASCII (text simplu). În schimb, pentru fișierele cu grafică, sistemul sau programul care le primește trebuie să conțină suportul corespunzător formatului utilizat de fișierul exportat. *A se vedea și* EPS, PICT, TIFF. *De comparat cu* import.

expression expresie – Combinație de simboluri (identificatori, valori și operatori) care conduce la un rezultat în urma evaluării. Valoarea rezultată poate fi apoi atribuită unei variabile, transferată ca argument, testată într-o instrucțiune de control sau utilizată în altă expresie.

extended ASCII ASCII extins – Orice set de caractere asociat valorilor ASCII cuprinse între 128 și 255 (sau 80 și FF în sistemul hexazecimal). Caracterele asociate codurilor ASCII extinse variază în funcție de calculator, program, font sau caracterele de grafică. Setul ASCII extins permite utilizarea a 128 de caractere suplimentare, cum ar fi literele cu semne diacritice, caracterele de grafică și simbolurile speciale. *A se vedea și* ASCII.

Extended Binary Coded Decimal Interchange Code *A se vedea* EBCDIC.

extended characters caractere extinse – Cele 128 de caractere din setul de caractere ASCII extins (pe 8 biți). Printre aceste caractere se numără cele utilizate în diverse limbi străine (litere cu semne diacritice) și simbolurile spe-



Vedere explodată a unei dischete.

ciale cu care se creează imagini grafice. *A se vedea și* extended ASCII.

extended data out random access memory *A se vedea* EDO RAM.

Extended Edition Versiune a sistemului de operare OS/2 (elaborat de IBM) în care sunt încorporate facilități de comunicare și o bază de date. *A se vedea și* OS/2.

eXtended Graphics Array Standard care descrie un controller de grafică și un mod de afișare cu caracteristici avansate, introdus de IBM în 1990. Acest standard prevede utilizarea rezoluției 640 x 480 cu 65.536 de culori sau a rezoluției 1.024 x 768 cu 256 de culori și este folosit în special pentru sistemele situate la nivelul stațiilor de lucru. *Acronim:* XGA.

Extended Industry Standard Architecture *A se vedea* EISA.

extended memory memorie extinsă – Memoria care depășește limita de 1 MB la calculatoarele bazate pe procesoare Intel 80x86. Această memorie este disponibilă doar când un procesor 80386 sau unul superior lucrează în modul protejat sau când un procesor 80286 emulează acest mod. Pentru a avea acces la memoria extinsă, programele care rulează sub MS-DOS au nevoie de un software care plasează temporar procesorul în modul protejat sau care utilizează caracteristicile procesorului 80386 și ale celor superioare pentru a mapa porțiuni din memoria extinsă în memoria convențională. Programele care rulează sub Microsoft Windows, OS/2 sau alte sisteme de operare care utilizează modul protejat al procesorul 80386 sau al celor superioare pot avea acces la toată memoria sistemului în același fel. *A se vedea și* EMS, extended memory specification, protected mode.

extended memory specification specificație de memorie extinsă – Specificația elaborată de Lotus, Intel, Microsoft și AST Research pentru a defini o interfață software care permite aplicațiilor ce utilizează modul real accesul la memoria extinsă și la zone de memorie care nu sunt gestionate de MS-DOS. Memoria este gestionată de un driver de dispozitiv instalabil, Expanded Memory Manager (EMM). Aplicația trebuie să utilizeze acest driver pentru a avea acces la memoria suplimentară. *Acronim:* XMS. *A se vedea și* Expanded Memory Manager, extended memory.

extended VGA VGA extins – Set îmbunătățit de standarde VGA (Video Graphics Array), care permite afișarea unei imagini la rezoluții cuprinse între 800 x 600 și 1600 x 1200 pixeli și care oferă o paletă de până la 16,7 milioane de culori (2^{24}). Această paletă se apropie de cifra celor 19 milioane de culori ce pot fi distinse de om, astfel că este considerată un nivel de referință pentru redarea culorilor reale în domeniul digital, care oferă aceeași calitate ca și televiziunea analogică. *Se mai numește și* Super VGA, SVGA. *A se vedea și* analog-to-digital converter, CRT, VGA.

extender board placă extinzătoare – *A se vedea* expansion board.

extensible language limbaj extensibil – Limbaj de calculator care permite utilizatorului să extindă sau să modifice sintaxa și semantica. Într-un sens strict, termenul se referă la doar câteva dintre limbajele utilizate, cum ar fi Forth, care permit programatorului să modifice limbajul propriu-zis. *A se vedea și* computer language, semantics (definiția 1), syntax.

extension extensie – **1.** Set de caractere adăugat unui nume de fișier pentru a sugera conținutul acestuia sau apartenența sa la o anumită categorie. O extensie poate fi atribuită de utilizator sau de un program, cum ar fi, de exemplu, extensiile .com și .exe care sunt adăugate programelor pe care MS-DOS le poate încărca și rula. **2.** Set suplimentar de coduri cu ajutorul cărora se mărește un anumit set de caractere. **3.** Program sau modul de program care introduce o funcție nouă sau extinde capacitățile unui program. **4.** În cazul calculatoarelor Macintosh, program care modifică sau extinde funcțiile sistemului de operare. Există două tipuri de extensii: extensii de sistem, cum ar fi QuickTime, și extensii Chooser, cum ar fi driverele de imprimantă. La pornirea unui calculator Macintosh, extensiile din dosarul Extension (inclus în dosarul System) sunt încărcate în memorie. *A se vedea și* Chooser extension, QuickTime, System folder.

extension manager gestionar de extensii – În cazul calculatoarelor Macintosh, utilitar care permite utilizatorului să stabilească extensiile care sunt încărcate la pornirea calculatorului. *A se vedea și* extension (definiția 4).

extent zonă de stocare – Pe un disc sau pe alt dispozitiv de stocare cu acces direct, bloc continuu al spațiului de stocare, rezervat de sistemul de operare pentru un anumit fișier sau program.

external command comandă externă – Program inclus într-un sistem de operare, care se încarcă în memorie și se execută doar atunci când numele său este introdus la promptul sistemului. Deși este un program de sine stătător, se numește comandă deoarece este inclus în sistemul de operare. *A se vedea și* XCMD. *De comparat cu* internal command.

external function funcție externă – *A se vedea* XFCN.

External Gateway Protocol Protocol pentru distribuirea informațiilor referitoare la disponibilitatea ruterelor și porților care interconectează rețelele. *Acronim:* EGP. *A se vedea și* gateway, router.

external hard disk hard-disc extern – Hard-disc de sine stătător, cu propria sa carcasă și sursă de alimentare, conectat la calculator printr-un cablu de date și utilizat în principal ca unitate portabilă. *A se vedea și* hard disk.

external interrupt întrerupere externă – Întrerupere hardware generată de un element hardware extern microprocesorului. *A se vedea și* hardware interrupt, internal interrupt, interrupt.

external modem modem extern – Modem de sine stătător, conectat printr-un cablu la un port serial al calculatorului. *A se vedea și* internal modem.

external reference referință externă – Într-un program sau o rutină, referință la un anumit identificator, de cod sau de date, nedeclarat în cadrul programului sau rutinei respective. Termenul desemnează de obicei un identificator declarat într-un cod care este compilat separat. *A se vedea și* compile.

external storage capacitate de stocare externă – Suport de stocare a datelor, cum ar fi un disc sau o bandă, care constituie o capacitate de stocare externă memoriei calculatorului.

external viewer vizualizator extern – Aplicație separată cu care sunt vizualizate documente ce nu pot fi manipulate de aplicația curentă. *A se vedea și* helper program.

extract a extrage – **1.** A elimina sau a copia sistematic articole dintr-un grup mai mare. **2.** În programare, a obține un set de caractere din altul folosind o mască (un model) pentru stabilirea caracterelor eliminate.

extra-high-density floppy disk dischetă cu densitate foarte mare – Dischetă de 3,5 inci care este capabilă să stocheze 4 MB de date și care necesită o unitate de disc specială, cu două capete în loc de unul. *A se vedea și* floppy disk.

extranet extranet – Extensie a unui intranet de întreprindere, care utilizează tehnologia World Wide Web pentru a facilita comunicațiile cu furnizorii și clienții. Extranetul permite furnizorilor și clienților un acces limitat la intranetul firmei, astfel încât relațiile comerciale să fie mai rapide și mai eficiente.

extrinsic semiconductor semiconductor extrinsec – Material semiconductor care conduce electricitatea datorită impurităților de tip P sau N. Prezența impurităților determină circulația electronilor în anumite condiții, cum ar fi încălzirea, prin forțarea acestora să iasă din starea lor obișnuită, ceea ce conduce la crearea unui surplus de electroni sau de goluri. *A se vedea și* N-type semiconductor, P-type semiconductor, semiconductor.

ezine ezin – Prescurtare de la **e**lectronic ma**gazine** (revistă electronică). Material distribuit prin Internet, un BBS sau alt serviciu on-line, de obicei cu acces gratuit.

F *A se vedea* farad.

F2F Prescurtare pentru face-to-face (față în față). Întâlnire reală (nu prin Internet) a două persoane. Termenul este utilizat în e-mail.

face față (1), tip de caracter (2) – **1.** În geometrie și grafica pe calculator, suprafața laterală a unui obiect solid, cum ar fi un cub. **2.** În tipografie, prescurtare de la *typeface* (tip de caracter).

face time durata întâlnirii – Timpul petrecut în compania unei persoane prezente fizic, nu prin intermediul comunicațiilor electronice.

facsimile facsimil – *A se vedea* fax.

factor factor – În matematică, fiecare dintre operanzii unei înmulțiri; de exemplu, 2 și 3 sunt factorii înmulțirii 2 x 3. Factorii primi ai unui număr sunt numerele prime care, înmulțite între ele, au ca rezultat numărul respectiv.

factorial factorial – Factorialul unui număr *n* este produsul numerelor întregi și succesive de la 1 la *n*. Se notează cu *n*! (*n* factorial) și are formula $n! = n \times (n-1) \times (n-2) \times \ldots \times 1$.

fail-safe system sistem protejat la pene – Sistem de calcul care, atunci când se defectează anumite componente ale sale sau nu funcționează corect, este capabil să continue lucrul fără ca datele sau programele să fie afectate. *De comparat cu* fail-soft system.

fail-soft system sistem semiprotejat la pene – Sistem de calcul care nu se blochează pe perioada defectării unei componente hardware sau software. Sistemul semiprotejat la defecte dezactivează funcțiile neesențiale și continuă să lucreze la o capacitate redusă până la rezolvarea problemei. *De comparat cu* fail-safe sistem.

failure pană – Funcționarea necorespunzătoare sau incapacitatea de a mai funcționa a unui calculator sau a unui dispozitiv asociat. Una dintre cauzele obișnuite care duc la pana sistemului este căderea tensiunii electrice, problemă ale cărei consecințe pot fi minimizate prin utilizarea unei baterii de rezervă, care să asigure alimentarea până la oprirea tuturor dispozitivelor. Penele de natură electronică apar de obicei la începutul duratei de viață a unui sistem. De aceea, pentru a evita apariția lor în timpul utilizării, sistemele noi sunt lăsate uneori să funcționeze continuu câteva ore sau zile (test de anduranță). Penele de natură mecanică sunt dificil de anticipat, dar ele afectează de cele mai multe ori dispozitivele care au piese în mișcare, cum ar fi unitățile de disc.

failure rate rata penelor – Numărul penelor apărute într-un anumit interval de timp. Rata penelor reprezintă o modalitate de apreciere a fiabilității unui dispozitiv, cum ar fi o unitate de hard-disc. *A se vedea și* MTBF.

fair use utilizare licită – Doctrină legală care descrie limitele utilizării legale ale unui program sau alt material publicat pentru care au fost înregistrate drepturile de autor.

fallout picare – Defect apărut în timpul testului de anduranță, în special când verificarea este realizată la fabrica producătoare. *A se vedea și* burn in (definiția 1).

family familie – Serie de produse hardware sau software care au anumite proprietăți comune, cum ar fi o serie de calculatoare personale produse de aceeași firmă, o serie de cipuri CPU care utilizează același set de instrucțiuni sau o serie de fonturi concepute pentru a fi utilizate împreună, de exemplu Times New Roman. *A se vedea și* central processing unit, font, instruction set.

fan[1] ventilator – Mecanism de răcire încorporat în cutia calculatoarelor, în imprimantele cu laser sau alte dispozitive pentru a preveni încălzirea excesivă, ceea ce ar duce la funcționarea necorespunzătoare a acestora. Ventilatoarele sunt cele care produc zgomotul continuu, auzit în

timpul funcționării calculatorului sau a altor echipamente.

fan[2] a vântura – A răsfoi un top de hârtie de imprimantă pentru a evita lipirea colilor între ele și blocarea lor în imprimantă.

fanfold paper hârtie tip armonică – Hârtie cu găuri pe margine, concepută pentru a fi utilizată în imprimantele cu alimentare prin tractare, pagină cu pagină, sub forma unei fâșii continue. *Se mai numește și* z-fold paper (hârtie în zig-zag)

fan-in fan-in – Numărul maxim de semnale care pot fi legate simultan la intrarea unui dispozitiv electronic, cum ar fi o poartă logică, fără a exista riscul alterării semnalului. Această mărime depinde de tipul și de tehnologia fabricării dispozitivului respectiv. *De comparat cu* fan-out.

fan-out fan-out – Numărul maxim al dispozitivelor electronice care pot fi legate simultan la ieșirea unui anumit dispozitiv electronic, cum ar fi o poartă logică, fără ca semnalul să devină prea slab. Această mărime depinde de tipul și de tehnologia fabricării dispozitivului respectiv. *De comparat cu* fan-in.

fanzine fanzin – Revistă distribuită on-line sau prin poștă, realizată de fanii unui anumit grup, ai unei persoane sau ai unei activități sau destinată acestora. *A se vedea și* ezine.

FAQ Acronim pentru **f**requently **a**sked **q**uestions (întrebări puse frecvent). Document care prezintă întrebările puse cel mai des în legătură cu un anumit subiect, împreună cu răspunsurile corespunzătoare. Documentele FAQ sunt publicate adesea în grupurile de informare din Internet în care noii participanți pun întrebări la care membrii de bază au răspuns de mai multe ori.

farad farad – Unitatea de măsură a capacității electrice, notată prescurtat F. Un condensator cu capacitatea de 1 farad poate acumula o sarcină electrică de 1 coulomb sub o tensiune de 1 volt. Cum faradul reprezintă o capacitate extrem de mare, în practică sunt utilizați submultipli ai acestuia, cum ar fi microfaradul (10^{-6}) sau picofaradul (10^{-12}).

FARNET *A se vedea* Federation of American Research Networks.

Fast Ethernet Rețea Ethernet capabilă să asigure o rată de transfer de 100 de megabiți pe secundă. *A se vedea și* Ethernet (definiția 1).

fast Fourier transform transformata Fourier rapidă – Serie de algoritmi cu care se calculează transformata Fourier discretă a unei funcții, utilizată la rezolvarea sistemelor de ecuații, la realizarea analizei spectrale și în alte operații care implică prelucrarea sau generarea semnalelor. *Acronim:* FFT. *A se vedea și* Fourier transform.

fast infrared port port rapid pentru infraroșii – *A se vedea* FIR port.

fast packet transmisie pe pachete rapide – Standard pentru tehnologia rețelelor de mare viteză, care utilizează comutarea rapidă a celulelor (pachetelor) de lungime fixă pentru a realiza transmisii de date în timp real. *Se mai numește și* Asynchronous Transfer Mode, ATM. *A se vedea și* packet (definiția 2), packet switching.

Fast SCSI Variantă a interfeței SCSI-2, care poate transfera 8 biți de date simultan la o rată de până la 10 MB pe secundă. Conectorul Fast SCSI are 50 de pini. *Se mai numește și* Fast SCSI-2. *A se vedea și* SCSI, SCSI-2. *De comparat cu* Fast/Wide SCSI, Wide SCSI.

Fast/Wide SCSI Variantă a interfeței SCSI-2, care poate transfera 16 biți de date simultan la o rată de până la 20 MB pe secundă. Conectorul Fast/Wide SCSI are 68 de pini. *Se mai numește și* Fast/Wide SCSI-2. *A se vedea și* SCSI, SCSI-2. *De comparat cu* Fast SCSI, Wide SCSI.

FAT *A se vedea* file allocation table.

fatal error eroare fatală – Eroare care duce la căderea sistemului sau a aplicației (cu alte cuvinte, la întreruperea bruscă a lucrului, fără posibilitatea recuperării rezultatelor).

fat application aplicație lărgită – Aplicație care poate rula atât la calculatoarele Macintosh bazate pe procesorul PowerPC, cât și la calculatoarele Macintosh echipate cu procesorul 68K.

fat binary format binar lărgit – Format de aplicație acceptat atât de calculatoarele Macintosh bazate pe procesorul PowerPC, cât și de calculatoarele Macintosh echipate cu procesorul 68K.

fatbits biți lărgiți – **1.** Inițial, caracteristică (numită FatBits) a programului Apple MacPaint, care permitea ca o mică porțiune a desenului să fie lărgită și modificată pixel cu pixel (FatBit). **2.** Caracteristică similară a oricărui program care permite modificarea pixel cu pixel în urma executării unui zoom.

fat client client lărgit – În arhitectura client/server, mașină client care realizează cea mai mare parte a prelucrării sau întregul proces, serverul având foarte puțin de lucru sau deloc. Clientul se ocupă de prezentare și de funcții, iar serverul gestionează datele și accesul la ele. *A se vedea și* client (definiția 3), client/server architecture, server (definiția 2), thin server. *De comparat cu* fat server, thin client.

FAT file system sistem de fișiere FAT – Sistemul utilizat de MS-DOS pentru a organiza și a gestiona fișierele. Tabelul FAT (tabelul de alocare a fișierelor) este o structură de date pe care MS-DOS o creează pe disc la formatarea acestuia. Când sistemul de operare MS-DOS stochează un fișier pe un disc formatat, în tabelul FAT sunt plasate informațiile referitoare la acel fișier, astfel încât MS-DOS să-l poată regăsi ulterior, de câte ori este nevoie. Acesta este singurul sistem de fișiere pe care îl poate utiliza MS-DOS. Sistemele de operare OS/2, Windows NT și Windows 95 pot utiliza atât sistemul de fișiere FAT, cât și propriul sistem de fișiere (respectiv HPFS, NTFS și VFAT). *A se vedea și* file allocation table, HPFS, NTFS, OS/2, VFAT, Windows 95, Windows NT.

father părinte – *A se vedea* generation (definiția 1).

father file fișier părinte – Fișierul care conține ultimele modificări valide ale unui set de date. Fișierul părinte este precedat de un fișier bunic și este urmat de fiul său. Perechile *tată/fiu, părinte/copil, părinte/descendent, independent/dependent* sunt sinonime. *A se vedea și* generation (definiția 1).

fat server server lărgit – În arhitectura client/server, server care realizează cea mai mare parte a prelucrării, în timp ce clientul are foarte puțin de lucru sau nu face nimic. Logica și datele aplicației se află pe server, iar clientul se ocupă numai de serviciile de prezentare. *A se vedea și* client (definiția 3), client/server architecture, server (definiția 2), thin client. *De comparat cu* fat client, thin server.

fatware fatware – Software care monopolizează spațiul hard-discului și puterea de prelucrare datorită unui număr mult prea mare de caracteristici sau unei concepții ineficiente. *Se mai numește și* bloatware.

fault pană – Defect fizic, cum ar fi un contact imperfect, care duce la funcționarea necorespunzătoare a unui sistem sau dispozitiv.

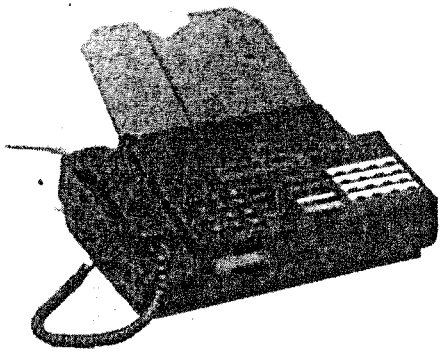
fault tolerance toleranță la defecte – Capacitatea unui calculator sau a unui sistem de operare de a face față evenimentelor (defectelor) catastrofice, cum ar fi căderea tensiunii de alimentare sau defectarea unei componente hardware, astfel încât să nu se piardă date și să nu fie periclitată activitatea în curs de desfășurare. Aceasta se poate realiza prin utilizarea unei baterii de rezervă, a unui program de realizare a copiilor de siguranță, a unor funcții speciale ale sistemului de operare sau a unei combinații a acestora. Într-o rețea tolerantă la defecte, sistemul are capacitatea fie să continue lucrul fără a pierde date, fie să se oprească și apoi să repornească și să refacă situația din momentul apariției defectului.

favorite favorit – În Microsoft Internet Explorer, scurtătură definită de utilizator ce permite deschiderea unei pagini World Wide Web, asemănătoare semnului de carte din Netscape Navigator. *A se vedea și* Favorites folder, hot-list. *De comparat cu* bookmark (definiția 2).

Favorites folder dosarul Favorites – În Microsoft Internet Explorer, grup de scurtături către situri Web pe care utilizatorul le-a selectat pentru a le consulta ulterior. Alte browsere Web utilizează pentru acest grup denumirea de semne de carte (bookmarks) sau de listă fierbinte (hot list). *A se vedea și* bookmark file (definiția 1), Internet Explorer, URL. *De comparat cu* bookmark (definiția 2), hotlist.

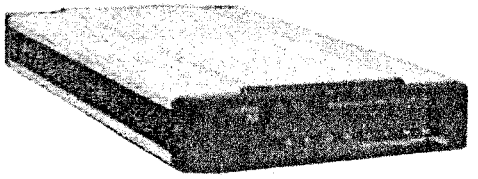
fax fax – Prescurtare de la facsimil. Transmiterea unui text sau a unei imagini sub formă digitală printr-o linie telefonică. Mașinile de fax convenționale scanează documentul original, transmit imaginea acestuia sub forma unei hărți de biți și reproduc imaginea primită pe o imprimantă. Rezoluția și codificarea corespund recomandărilor din Grupele CCITT 1-4. Faxurile pot fi trimise și primite și de microcalculatoarele dotate cu hardware și software corespunzător. *A se vedea și* CCITT Groups 1-4.

fax machine mașină de faxuri – Prescurtare de la mașină de facsimile. Dispozitiv care scanează paginile, le convertește într-un format digital conform standardului internațional de facsimile și le transmite printr-o linie telefonică. Tot mașina de faxuri primește astfel de imagini și le tipărește pe hârtie. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* scan (definiția 2).



Mașină de faxuri.

fax modem fax-modem – Modem care poate intra în comunicație cu alt modem sau cu o mașină de faxuri pentru a trimite sau a primi date codificate într-un format de fax (de obicei, formatul de fax CCITT). Imaginea trebuie să fie deja codificată la calculatorul gazdă. Documentele cu texte și imagini grafice pot fi convertite într-un format de fax cu ajutorul unui software special, de obicei livrat o dată cu modemul. Cele pe hârtie trebuie mai întâi scanate. Fax-modemurile pot fi externe sau interne. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* fax, modem.



Fax-modem.

fax on demand fax la cerere – Sistem automat care oferă informații prin telefon la cerere. Când apare o cerere, sistemul trimite informația sub formă de fax la numărul de telefon specificat în cerere. *Acronim:* FOD.

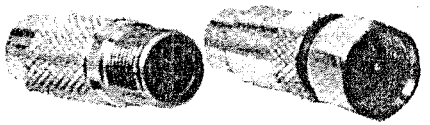
fax program program de faxuri – Aplicație pentru calculator care permite unui utilizator să trimită, să primească și să tipărească faxuri. *A se vedea și* fax.

fax server server de faxuri – Un calculator din rețea capabil să primească și să trimită faxuri de la și către alte calculatoare din rețea. *A se vedea și* fax, server (definiția 1).

FCB *A se vedea* file control block.

FCC Acronim pentru **F**ederal **C**ommunications **C**ommission. Instituție din Statele Unite creată pe baza Legii comunicațiilor (Communications Act) din 1934, care reglementează transmisiile interstatale și internaționale prin cablu, unde radio sau de alt tip, inclusiv comunicațiile telefonice, telegrafice și telecomunicațiile.

F connector conector F – Conector pentru cablu coaxial, utilizat în primul rând în aplicațiile video, a cărui atașare se face prin înșurubare. A se vedea ilustrația.



Conector F. Conectoare F de tip mamă (stânga) și tată (dreapta).

FDDI Acronim pentru **F**iber **D**istributed **D**ata **I**nterface. Standard elaborat de ANSI (American National Standards Institute) pentru rețelele locale care folosesc cablu cu fibre optice. FDDI prevede transmisii la rate de 100 de megabiți (100 de milioane de biți) pe secundă prin rețele de tip inel cu token. FDDI II, o extensie a standardului FDDI, conține specificații suplimentare pentru transmiterea în timp real a datelor analogice în format digital. *A se vedea și* token ring network.

FDHP Acronim pentru **F**ull **D**uplex **H**andshaking **P**rotocol. Protocol utilizat de modemurile duplex pentru a stabili tipul sursei transmisiei în vederea adaptării la caracteristicile acesteia. *A se vedea și* duplex[1], handshake.

FDM Acronim pentru **f**requency-**d**ivision **m**ultiplexing (multiplexare cu divizarea frecvenței). Modalitate care permite încărcarea mai multor semnale de transmisie în benzi separate ale unui singur canal de comunicații, astfel încât toate semnalele să fie transportate simultan. Această metodă este utilizată în comunicațiile analogice, cum sunt cele realizate printr-o rețea în banda de bază sau printr-o linie telefonică. Domeniul de frecvențe al canalului este împărțit în benzi înguste, fiecare dintre ele putând

transporta un semnal de transmisie diferit. De exemplu, un canal de voce cu un domeniu de frecvențe de 1.400 de hertzi (Hz) poate fi împărțit în patru subcanale (820-990 Hz, 1.230-1.400 Hz, 1.640-1.810 Hz și 2.050-2.220 Hz), între două subcanale fiind prevăzută o bandă de protecție de 240 Hz pentru a reduce interferențele.

feasibility study studiu de fezabilitate – Evaluarea unui viitor proiect pentru a stabili dacă acesta poate fi realizat sau nu. În general, studiile de fezabilitate iau în considerare timpul, bugetul și tehnologia cerută, fiind utilizate de obicei în departamentele cu tehnică de calcul din organizațiile mari.

feature caracteristică – Proprietate unică, atractivă sau dezirabilă a unui program, a unui calculator sau a altui echipament.

feature extraction extragerea caracteristicilor – Selecția aspectelor semnificative ale unei imagini pentru a fi utilizate ca puncte de reper la recunoașterea ei de către calculator. *A se vedea și* image processing.

Federal Communications Commission *A se vedea* FCC.

Federal Information Processing Standards Sistem de standarde, linii directoare și metode tehnice de prelucrare a informațiilor, utilizat de guvernul federal al Statelor Unite. *Acronim:* FIPS.

Federal Internet Exchange *A se vedea* FIX.

federated database bază de date federativă – Bază de date în care oamenii de știință își înregistrează descoperirile și cunoștințele dintr-un anumit domeniu sau referitoare la o anumită problemă. Baza de date federativă permite colaborarea în vederea rezolvării unor probleme științifice care nu pot fi abordate individual. *A se vedea și* database.

Federation of American Research Netwotks Asociație non-profit a unor firme din Statele Unite implicate în tehnologiile de interconectare a rețelelor, care susține interconectarea la scară națională, în special în domeniul educației și al cercetării. *Acronim:* FARNET. *A se vedea și* internetwork.

Federation on Computing in the United States Instituția care reprezintă Statele Unite în cadrul organizației IFIP (International Federation of Information Processing). *Acronim:* FOCUS.

feed[1] alimentare – *A se vedea* news feed.

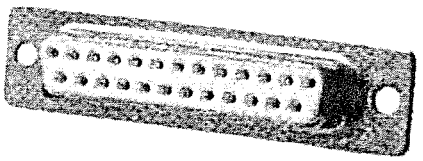
feed[2] a alimenta – **1.** A introduce hârtia în imprimantă. **2.** A introduce un suport într-un dispozitiv de înregistrare, de exemplu discuri într-o unitate de disc.

feedback reacție – Revenirea unei porțiuni din ieșirea unui sistem la intrarea aceluiași sistem. Reacția este adesea o caracteristică introdusă deliberat, dar sunt și cazuri în care nu este de dorit. În electronică, reacția este utilizată la circuitele de monitorizare, control și amplificare.

feedback circuit circuit cu reacție – Orice circuit sau sistem în care o parte din ieșire revine la intrare. Printre cele mai răspândite sisteme cu reacție se numără sistemul de încălzire a locuinței cu termostat. Acest sistem cu autocorecție este un exemplu de sistem cu reacție negativă, în care modificarea ieșirii determină transmiterea unui semnal la intrare astfel încât ieșirea să se modifice în sens contrar. În cazul reacției pozitive, o creștere a ieșirii determină transmiterea unui semnal la intrare astfel încât ieșirea să crească în continuare, creându-se efectul bulgărelui de zăpadă. Un exemplu (nedorit) de reacție pozitivă este țiuitul care se aude atunci când microfonul unui sistem de sonorizare este adus prea aproape de difuzor.

feed scanner scanner cu alimentare – *A se vedea* sheet-fed scanner.

female connector conector mamă – Conector care are unul sau mai multe orificii pentru introducerea pinilor. Codul de subansamblu atribuit conectoarelor mamă conține adesea litera *F* (female – mamă), *S* (socket – soclu), *J* (jack) sau *R* (receptacle – mufă). De exemplu, conectorul mamă DB-25 poate fi etichetat DB-25S sau DB-25F. (Observație – deși litera *F* poate desemna un conector mamă, în cazul conectorului F nu are această semnificație, acesta fiind un conector pentru cablul coaxial.) A se vedea ilustrația. *De comparat cu* male connector.



Conector mamă.

femto- femto – Prefix metric având semnificația 10^{-15}.

femtosecond femtosecundă – 10^{-15} dintr-o secundă. Se notează prescurtat fs.

FEP *A se vedea* front-end processor.

ferric oxide oxid feric – Oxid de fier (Fe_2O_3) care, amestecat cu un liant, formează stratul de material magnetic al discurilor și benzilor utilizate la stocarea magnetică a datelor.

ferric RAM RAM feric – *A se vedea* FRAM.

ferromagnetic domain domeniu feromagnetic – *A se vedea* magnetic domain.

ferromagnetic material material feromagnetic – Substanță ce poate fi magnetizată puternic. Ferita și pulberile de fier sunt materiale feromagnetice utilizate pe larg în electronică, de exemplu ca miezuri de bobină (pentru creșterea inductanței) sau la fabricarea dischetelor, hard-discurilor și benzilor magnetice.

FET Acronim pentru **f**ield-**e**ffect **t**ransistor (tranzistor cu efect de câmp). Tip de tranzistor la care intensitatea curentului între sursă și drenă este controlată cu un câmp electric creat în jurul unui electrod numit poartă sau grilă. Tranzistoarele FET sunt utilizate ca amplificatoare, oscilatoare și comutatoare și sunt caracterizate de o impedanță de intrare foarte mare, ceea ce le face foarte potrivite pentru amplificarea semnalelor foarte mici. Printre tipurile de tranzistoare FET se numără tranzistoarele FET cu joncțiuni (prezentate în figură) și tranzistoarele FET metal-oxid-semiconductor (MOSFET). A se vedea ilustrația. *A se vedea și* MOSFET.

fetch a aduce – A regăsi o instrucțiune (sau un articol de date) în memorie și a o stoca într-un registru. Aducerea face parte din ciclul de execuție al microprocesorului. Mai întâi instrucțiunea (sau articolul de date) trebuie aduse din memorie și încărcate într-un registru, abia după aceea putând începe execuția (dacă este vorba de o instrucțiune) sau prelucrarea (în cazul datelor).

fetch time timp de aducere – *A se vedea* instruction time.

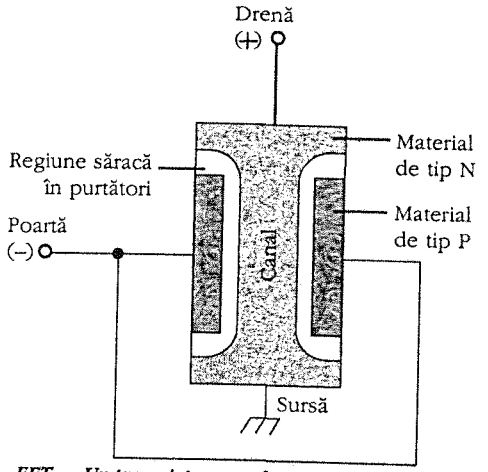
FF *A se vedea* form feed.

FFT *A se vedea* fast Fourier transform.

FFTDCA *A se vedea* Final-Form-Text DCA.

.fi În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Finlanda.

Fiber Distributed Data Interface *A se vedea* FDDI.



FET. Un tranzistor cu efect de câmp cu joncțiuni și cu canal de tip N.

fiber optics optica fibrelor – Tehnologie care permite transmiterea unor fascicule de lumină prin fibre optice. Un fascicul de lumină, cum este cel produs de laser, poate fi modulat pentru a transporta informații. Cum lumina are o frecvență mai mare decât alte radiații din spectrul electromagnetic, cum ar fi undele radio, un singur canal cu fibre optice poate transporta mult mai multe informații decât celelalte mijloace utilizate la transmisia informațiilor. Fibrele optice sunt fire subțiri de sticlă sau din alt material transparent. Un singur cablu poate conține zeci sau sute de fibre optice. Principala caracteristică a fibrelor optice este imunitatea la interferențele electromagnetice. *A se vedea și* optical fiber.

Fibonacci numbers numere Fibonacci – În matematică, un șir infinit de numere întregi, în care fiecare număr este suma celor două numere care îl precedă (de exemplu, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34,.... Numerele Fibonacci poartă numele unui matematician din secolul al XIII-lea, Leonardo din Pisa. În prelucrarea datelor, numerele Fibonacci sunt utilizate la accelerarea căutărilor binare, prin împărțirea repetată a setului de date în grupuri corespunzătoare perechii de numere care precedă numărul de articole în șir. De exemplu, o mulțime de 34 de articole va fi divizată într-un grup de 21 și unul de 13

articole. Dacă articolul căutat se află în grupul de 13, grupul de 21 este eliminat şi se împarte grupul de 13 într-unul de 5 şi unul de 8 articole. Căutarea continuă în acest fel până la găsirea articolului căutat. Raportul a două numere succesive din şirul lui Fibonacci converge spre Raportul de Aur, un „număr magic", despre care se spune că descrie proporţiile unui triunghi ideal. Numărul reprezintă mai multe lucruri, de la curba unei cochilii de nautilus la proporţiile cărţilor de joc sau ale Parthenonului din Atena. *A se vedea şi* binary search.

fiche fişă – *A se vedea* microfiche.

Fidonet **1.** Protocol pentru trimiterea mesajelor e-mail, a mesajelor din grupurile de informare şi a fişierelor prin liniile telefonice. Protocolul a fost iniţiat pe Fido BBS de către Tom Jennings în 1984 şi, datorită costurilor scăzute de întreţinere, a fost ulterior dezvoltat. Fidonet permite schimbul de mesaje e-mail prin Internet. **2.** Reţeaua de sisteme BBS, firme private, organizaţii neguvernamentale şi persoane particulare care utilizează protocolul Fidonet.

.fidonet.org În Internet, domeniul principal folosit la specificarea adreselor situate în Fidonet.

field câmp – **1.** Locaţie dintr-o înregistrare în care se păstrează date de un anumit tip. De exemplu, înregistrarea PERSONAL poate conţine câmpurile Prenume, Nume, Adresă, Oraş, Judeţ, Cod-Poştal, Dată-Angajare, Salariu-Curent, Funcţie, Departament şi aşa mai departe. Un câmp este caracterizat de lungimea sa maximă şi de tipul datelor (de exemplu, text sau cifre) ce pot fi introduse în el. Facilităţile pentru crearea acestor specificaţii sunt incluse de obicei în limbajul de definire a datelor (DDL). În sistemele de gestionare a bazelor de date relaţionale, câmpurile sunt numite *coloane*. **2.** Spaţiu dintr-un formular afişat pe ecran în care utilizatorul poate introduce anumite articole sau informaţii.

field-effect transistor tranzistor cu efect de câmp – *A se vedea* FET.

field-programmable logic array vector logic programabil de către utilizator – Circuit integrat care conţine un vector de circuite logice, legăturile dintre acestea (şi, prin urmare, funcţiile logice ale vectorului) putând fi programate după fabricare, de obicei înainte de instalarea circuitului pe placă. Programarea se poate face o singură dată şi, de cele mai multe ori, se

realizează prin trecerea unui curent cu o intensitate mare prin legăturile fuzibile ale circuitului. *Acronim:* FPLA. *Se mai numeşte şi* PLA, programmable logic array (vector logic programabil).

field separator separator de câmpuri – Caracter care separă între ele două câmpuri de date. *A se vedea şi* delimiter, field (definiţia 1).

FIFO *A se vedea* first in, first out.

fifth-generation computer calculator din generaţia a cincea – *A se vedea* computer.

fifth normal form a cincea formă normală – Notată prescurtat 5NF. *A se vedea* normal form (definiţia 1).

file fişier – Grup de date complet, denumit, cum ar fi un program, un set de date utilizat de un program sau un document creat de utilizator. Fişierul este o unitate fundamentală de stocare, ce permite calculatorului să deosebească un set de date de altul. Fişierul este „liantul" care transformă un conglomerat de instrucţiuni, numere, cuvinte sau imagini într-o unitate coerentă pe care utilizatorul o poate regăsi, modifica, şterge, salva sau trimite unui dispozitiv de ieşire.

file allocation table tabel de alocare a fişierelor – Tabel (listă) întreţinut de unele sisteme de operare pentru a gestiona spaţiul de disc utilizat la stocarea fişierelor. În funcţie de spaţiul disponibil, fişierele sunt stocate pe disc sub forma unor grupuri de octeţi (caractere) cu lungime fixă, nu sub forma unor şiruri continue de text sau numere. Ca urmare, un fişier poate fi divizat în mai multe porţiuni plasate în diferite zone de stocare. Tabelul de alocare a fişierelor ţine evidenţa spaţiului de stocare disponibil, permite marcarea segmentelor defecte pentru a nu mai fi utilizate şi este folosit la găsirea şi legarea porţiunilor de fişiere. În MS-DOS, tabelul de alocare a fişierelor este denumit de obicei FAT. *A se vedea şi* FAT file system.

file attribute atribut de fişier – Etichetă restrictivă ataşată unui fişier, care stabileşte modul de utilizare a acestuia (de exemplu, ascuns, de sistem, protejat la scriere, de arhivat şi aşa mai departe). În MS-DOS, această informaţie este stocată ca parte a articolului din director corespunzător fişierului.

file backup salvare de siguranţă a unui fişier – *A se vedea* backup.

file compression comprimarea fişierului – Procesul de reducere a dimensiunii fişierului în vederea transmiterii sau stocării. *A se vedea şi* data compression.

file control block bloc de control al fişierelor – Mic bloc de memorie utilizat temporar de sistemul de operare al calculatorului pentru a păstra informaţiile referitoare la fişierul deschis. Printre aceste informaţii se numără numele fişierului, locul ocupat pe disc şi pointerul care indică poziţia curentă sau ultima poziţie a utilizatorului în fişier. *Acronim:* FCB.

file conversion convertirea fişierelor – Procesul de transformare dintr-un format în altul a datelor dintr-un fişier, fără a modifica semnificaţia lor. De exemplu, un fişier poate fi convertit din formatul utilizat de un procesor de texte în formatul ASCII echivalent.

file extension extensie de fişier – *A se vedea* extension (definiţia 1).

file extent zonă de stocare a unui fişier – *A se vedea* extent.

file format format de fişier – Structura de fişier care defineşte modul în care sunt stocate datele sau afişate pe ecran sau la imprimantă. Formatul poate fi unul simplu şi obişnuit, cum este cazul fişierelor de tip text ASCII „simplu", sau poate fi unul complex, care să conţină diferite tipuri de instrucţiuni şi coduri de control destinate programelor, imprimantelor şi altor dispozitive. Printre formatele complexe se numără RTF (Rich Text Format), DCA (Document Content Architecture), PICT, DIF (Data Interchange Format), DXF, TIFF (Tagged Image File Format) şi EPSF (Encapsulated PostScript Format).

file fragmentation fragmentarea fişierului – **1.** Divizarea unui fişier în segmente mici, separate, în vederea stocării pe disc. Această situaţie apare atunci când un fişier devine mai mare şi este salvat pe un disc aglomerat, care nu mai conţine blocuri continue de spaţiu liber suficient de mari. Fragmentarea fişierului nu este o problemă de integritate a datelor, dar atunci când discul este plin şi fişierele sunt foarte fragmentate, operaţiile de citire şi de scriere devin mai lente. Există diverse produse software care permit reorganizarea stocării fişierelor (optimizarea) astfel încât să fie redusă fragmentarea acestora. **2.** Într-o bază de date, situaţia în care înregistrările nu sunt stocate în ordinea

optimă de acces din cauza ştergerilor şi adăugărilor repetate de înregistrări. Cele mai multe baze de date conţin programe utilitare care reordonează înregistrările astfel încât accesul să devină mai eficient şi spaţiul liber să fie grupat la un loc.

file gap interval dintre fişiere – *A se vedea* block gap.

file handle mâner de fişier – În MS-DOS, OS/2 şi Windows, token (număr) pe care sistemul îl utilizează pentru a identifica un fişier deschis sau, uneori, un dispozitiv.

file-handling routine rutină de tratare a fişierelor – Rutină concepută pentru crearea, deschiderea, prelucrarea sau închiderea fişierelor. Cele mai multe limbaje de nivel înalt au încorporate rutine de tratare a fişierelor, dar programatorii creează adesea rutine proprii, mai complexe.

file header preambul de fişier – *A se vedea* header (definiţia 2).

file layout machetă de fişier – Referitor la stocarea datelor, modul de organizare a înregistrărilor dintr-un fişier. Adesea, descrierea structurii înregistrării face parte din macheta fişierului.

file librarian bibliotecar de fişiere – Persoană sau program care întreţine, arhivează, copiază şi asigură accesul la un grup de date.

file maintenance întreţinerea fişierului – În sens general, procesul prin care se modifică datele dintr-un fişier, se schimbă datele de control sau structura acestuia sau se copiază/arhivează fişierul. Printre formele de întreţinere a fişierelor se numără introducerea de către utilizator a datelor de la un terminal, preluarea de către un program a datelor introduse şi scrierea lor într-un fişier sau utilizarea de către administrator a unui utilitar pentru a modifica formatul unei baze de date.

file manager gestionar de fişiere – Modul al unui sistem sau mediu de operare care controlează amplasarea fizică a unui grup de fişiere de program şi accesul la ele.

filename nume de fişier – Un set alcătuit din litere, numere şi simboluri permise, atribuit unui fişier pentru a-l distinge de celelalte fişiere din director sau de pe disc. Numele de fişier este mânerul folosit de utilizatorul calculatorului pentru a salva sau a solicita blocuri de informaţii. Atât fişierele de program, cât şi cele

de date au câte un nume, iar uneori și câte o extensie care identifică mai amănunțit tipul și scopul fișierului. Convențiile de denumire, cum ar fi lungimea maximă și caracterele permise ale unui nume de fișier, variază de la un sistem de operare la altul. *A se vedea și* directory, path (definiția 5).

filename extension *A se vedea* extension (definiția 1).

file protection protecția fișierului – Proces sau dispozitiv care asigură existența și integritatea unui fișier. Metodele de protecție variază de la accesul numai pentru citire și atribuirea de parole la acoperirea tăieturii de protejare la scriere a dischetei sau păstrarea într-un dulap încuiat a dischetelor pe care sunt înregistrate materiale importante.

file recovery recuperare de fișier – Procesul de restaurare a unui fișier pierdut sau care nu mai poate fi citit. Fișierele se pierd în urma unei ștergeri din greșeală, din cauza alterării informațiilor de pe disc referitoare la stocarea lor sau prin deteriorarea discului. Recuperarea fișierelor se face cu ajutorul unor programe utilitare care încearcă să restaureze informațiile de pe disc referitoare la locațiile lor de stocare. Ștergerea unui fișier eliberează spațiul ocupat de fișierul respectiv, dar nu mută și datele acestuia. Ca urmare, datele pot fi refăcute atunci când nu au fost suprascrise. În cazul unui fișier sau disc deteriorat, programele de recuperare citesc datele brute pe care le mai pot găsi și le salvează într-un fișier nou, având un format ASCII sau numeric (binar sau hexazecimal). Există însă situații în care datele unui fișier refăcut sunt atât de amestecate între ele sau cu alte date, încât nu mai pot fi citite. Cea mai bună soluție de recuperare a unui fișier este restaurarea pe baza unei copii de siguranță.

file retrieval regăsirea fișierului – Acțiunea prin care un fișier este transferat de pe suportul de stocare pe mașina unde urmează să fie utilizat.

file server server de fișiere – Dispozitiv utilizat la stocarea fișierelor într-o rețea locală, accesibil tuturor utilizatorilor. Spre deosebire de serverul de disc, pe care utilizatorul îl vede ca pe o unitate de disc aflată la distanță, serverul de fișiere este un dispozitiv complex, care nu numai că stochează fișierele, dar le și gestionează, punându-le în ordine după consultarea

și modificarea lor de către utilizatorii rețelei. Pentru a face față solicitărilor de fișiere multiple, uneori simultane, serverul de fișiere conține, pe lângă unitatea de disc, un procesor și un software de control. În rețelele locale, serverul de fișiere este adesea un calculator care are un hard-disc de mare capacitate și care este dedicat doar operațiilor de gestionare a fișierelor partajate. *De comparat cu* disk server.

file sharing partajarea fișierului – Într-o rețea, modalitate de utilizare a fișierelor prin care acestea sunt stocate pe un calculator central (server) și sunt solicitate, vizualizate și modificate de mai mulți utilizatori. Când un fișier este folosit de programe sau calculatoare diferite, partajarea fișierelor poate impune convertirea într-un format comun. Când un fișier este partajat de mai mulți utilizatori, accesul poate fi reglementat prin introducerea unor măsuri cum ar fi protecția prin parole, zone de securitate sau zăvorârea fișierului pentru a împiedica modificarea lui simultană de mai mulți utilizatori.

file size dimensiune de fișier – Mărimea unui fișier, exprimată de obicei în octeți. Un fișier stocat pe disc are două dimensiuni, una logică și una fizică. Dimensiunea logică indică dimensiunea reală a fișierului, numărul de octeți pe care îi conține. Dimensiunea fizică indică spațiul de stocare ocupat de fișier pe disc. Cum spațiul de stocare este rezervat pe blocuri de octeți, ultimul bloc (unitate de alocare) nu este întotdeauna ocupat în întregime. În astfel de situații, dimensiunea fizică este mai mare decât dimensiunea logică.

filespec *A se vedea* file specification (definiția 1).

file specification specificație de fișier – **1.** Calea unui fișier, care începe cu unitatea de disc și continuă cu lanțul fișierelor directoare până la numele fișierului respectiv. **2.** Nume de fișier care conține caractere de înlocuire, utilizat pentru a indica un grup de fișiere cu nume asemănătoare. **3.** Document care descrie modul de organizare a datelor într-un fișier.

file structure structură de fișier – Descrierea unui fișier sau a unei grupe de fișiere care urmează să fie tratate împreună dintr-un anumit motiv. O astfel de descriere include macheta de fișier și locul ocupat de fiecare dintre fișierele avute în vedere.

file system sistem de fișiere – Referitor la sistemele de operare, structura globală în care fișierele sunt numite, stocate și organizate. Sistemul de fișiere este alcătuit din fișiere, directoare și informațiile necesare pentru localizarea și accesul la ele. Termenul se poate referi și la porțiunea unui sistem de operare care convertește cererile unei aplicații de operații cu fișiere în operații de nivel jos, orientate spre sectoare, care pot fi interpretate de driverele care controlează unitățile de disc. *A se vedea și* driver.

file transfer transfer de fișiere – Procesul prin care un fișier este mutat sau transmis de la o locație la alta (de exemplu, între două programe care rulează la același calculator sau între două calculatoare din rețea).

File Transfer Protocol *A se vedea* FTP[1] (definiția 1).

file type tip de fișier – Precizarea caracteristicilor funcționale sau structurale ale unui fișier. Tipul de fișier este adesea indicat de numele fișierului. În sistemul de operare MS-DOS, tipul de fișier este reflectat de obicei de extensia numelui de fișier. *A se vedea și* file format.

fill umplere – Referitor la grafica pe calculator, completarea unei zone cuprinse de o figură (de exemplu, un cerc) cu o culoare sau cu un model. Porțiunea respectivă se numește zonă de umplere. Programele de desenare oferă de obicei instrumente care permit crearea unor forme umplute (utilizatorul poate alege culoarea sau modelul) sau neumplute.

film at 11 Expresie întâlnită uneori în grupurile de informare. Este o aluzie la o scurtă emisiune TV informativă în care sunt trecute în revistă cele mai importante știri, urmând ca acestea să fie prezentate pe larg în cadrul emisiunii de știri de la ora 11. Prin utilizarea acestei expresii, este ironizat un articol precedent care nu conține informații interesante. *A se vedea și* newsgroup.

film recorder înregistrator pe peliculă – Dispozitiv cu care se capturează pe o peliculă de 35 de milimetri imaginile afișate pe ecranul unui calculator.

film ribbon bandă cu peliculă – *A se vedea* carbon ribbon.

filter filtru – **1.** Program sau set de caracteristici dintr-un program care citește intrarea obișnuită sau cea specificată, o transformă conform unui model dorit și o trimite la ieșirea obișnuită sau

la cea specificată. De exemplu, filtrul unei baze de date poate indica informațiile care au o anumită vechime. **2.** În domeniul comunicațiilor și cel al electronicii, produs hardware sau software care lasă să treacă anumite componente ale unui semnal și le diminuează pe celelalte. De exemplu, un filtru dintr-o rețea de comunicații poate fi proiectat astfel încât să transmită anumite frecvențe, dar să le atenueze pe cele mai înalte (filtru trece-jos), pe cele mai joase (filtru trece-sus) sau atât pe cele mai înalte, cât și pe cele mai joase (filtru trece-bandă). **3.** Model (mască) aplicat datelor pentru a elimina anumite articole specificate. De exemplu, un filtru utilizat în poșta electronică sau în grupurile de informare poate permite utilizatorilor să elimine mesajele trimise de anumiți utilizatori. *A se vedea și* e-mail filter, mask. **4.** În grafica la calculator, efect special, aplicat imaginilor bitmap (de exemplu, deplasarea unor pixeli ai imaginii, aducerea unor elemente în starea de transparență sau distorsionarea imaginii). Anumite filtre sunt încorporate în programele de grafică, cum sunt programele de pictare sau editoarele de imagini, iar altele se prezintă ca pachete de software separate, care se atașează programului de grafică. *A se vedea și* bitmapped graphics, image editor, paint program.

filtering program program de filtrare – Program care filtrează informațiile și prezintă doar datele care corespund unui criteriu de selecție predefinit.

FilterKeys În Windows 95, caracteristică de accesibilitate a panoului de control, care permite unui utilizator handicapat fizic să folosească tastatura (sistemul ignoră apăsările scurte sau repetate ale tastelor, provocate de mișcările încete sau nesigure ale degetelor). *A se vedea și* accessibility. *De comparat cu* MouseKeys, ShowSounds, SoundSentry, StickyKeys, ToggleKeys.

Final-Form-Text DCA Standard inclus în Document Content Architecture (DCA), care descrie stocarea documentelor în formate gata de tipărire pentru a permite schimbul între programe diferite. Un standard înrudit este Revisable-Form-Text DCA (RFTDCA). *Acronim:* FFTDCA. *A se vedea și* DCA (definiția 1). *De comparat cu* Revisable-Form-Text DCA.

find a găsi – *A se vedea* search[2].

Finder Interfața standard a sistemului de operare Macintosh, care permite utilizatorului să vadă conținutul directoarelor (dosarelor), să mute, să copieze și să șteargă fișiere și să lanseze aplicații. Articolele sistemului sunt adesea reprezentate prin pictograme și pot fi manipulate cu mouse-ul sau cu alt dispozitiv de indicare. Finder a fost prima interfață grafică cu utilizatorul cu caracter comercial și a contribuit la răspândirea sistemelor bazate pe pictograme. *A se vedea și* MultiFinder.

finger[1] Utilitar pentru Internet (inițial limitat la UNIX, dar acum disponibil pe multe alte platforme) care permite utilizatorului să obțină informații referitoare la alți utilizatori, care se pot găsi la alte situri (dacă acele situri permit accesul prin finger). Dându-i-se o adresă e-mail, finger returnează numele complet al utilizatorului, informează dacă acesta este conectat sau nu și oferă celelalte informații alese de utilizator pentru profil. Dacă i se dă numele sau prenumele, finger returnează numele de conectare ale utilizatorilor care au numele sau prenumele respectiv.

finger[2] a utiliza programul finger – A obține informații referitoare la un utilizator cu ajutorul programului finger.

fingerprint reader cititor de amprente digitale – Scanner care citește amprentele digitale ale unei persoane în vederea comparării lor cu imaginile aflate într-o bază de date.

FIPS *A se vedea* Federal Information Processing Standards.

firewall parafoc – Sistem de securitate care protejează rețeaua unei organizații împotriva amenințărilor externe (cum ar fi obținerea accesului la ea de către hackeri), venite prin Internet. Parafocul nu permite comunicația directă între calculatoarele din rețeaua organizației și cele externe. Toate comunicațiile sunt rutate printr-un server reprezentant, aflat în afara rețelei organizației, care decide dacă un mesaj sau un fișier poate fi lăsat să treacă spre rețeaua organizației.

firmware firmware – Rutine software stocate într-o memorie ROM. Spre deosebire de memoria RAM, memoria ROM nu-și pierde conținutul în absența tensiunii de alimentare. Rutinele de pornire și instrucțiunile de intrare/ieșire de nivel jos sunt stocate ca firmware. În privința

posibilității de modificare, se situează între software și hardware. *A se vedea și* RAM, ROM.

FIR port port FIR – Prescurtare de la **f**ast **i**nfrared **port** (port rapid pentru infraroșii). Port de intrare/ieșire fără fire, întâlnit în special la calculatoarele portabile, care asigură schimbul de date cu un dispozitiv extern prin utilizarea radiațiilor infraroșii. *A se vedea și* infrared, input/output port.

FIRST Acronim pentru **F**orum of **I**ncident **R**esponse and **S**ecurity **T**eams. Organizație care face parte din Internet Society (ISOC) și colaborează cu CERT pentru partajarea informațiilor și luarea unor măsuri comune de asigurare a securității. *A se vedea și* CERT, Internet Society.

first-generation computer calculator din generația întâi – *A se vedea* computer.

first in, first out primul intrat, primul ieșit – Metodă de prelucrare a unei cozi, în care articolele sunt preluate în ordinea în care au fost introduse (articolul introdus primul în coadă va fi prelucrat primul). Această ordine este caracteristică listelor cu documentele care urmează să fie tipărite. *Acronim:* FIFO. *A se vedea și* queue. *De comparat cu* last in, first out.

first normal form prima formă normală – *A se vedea* normal form (definiția 1).

fitting ajustare – Calcularea unei curbe sau a unei linii astfel încât să treacă cât mai aproape de punctele de date alese sau măsurate. *A se vedea și* regression analysis.

FIX Acronim pentru **F**ederal **I**nternet **Ex**change. Punct de conexiune între Internet și diversele interneturi guvernamentale din Statele Unite. Există două puncte FIX: FIX West, aflat în Mountain View, California, și FIX East, în College Park, Maryland. Ambele sunt utilizate la legarea coloanelor vertebrale ale rețelelor MILNET, ESnet (rețeaua TCP/IP a Ministerului Energiei) și NSInet (NASA Science Internet) cu NSFnet. *A se vedea și* backbone (definiția 1), MILNET, NSFnet, TCP/IP.

fixed disk disc fix – *A se vedea* hard disk.

fixed-length field câmp cu lungime fixă – Referitor la o înregistrare sau o capacitate de stocare a datelor, câmp a cărui dimensiune în octeți este predeterminată și constantă. Un câmp cu lungime fixă ocupă întotdeauna un spațiu cu aceeași mărime pe disc, chiar dacă nu conține

decât câteva date. *De comparat cu* variable-length field.

fixed-pitch spacing spațiere cu distanță fixă – *A se vedea* monospacing.

fixed-point arithmetic aritmetică în virgulă fixă – Aritmetica în care sunt utilizate numere reprezentate într-un format în virgulă fixă. *A se vedea și* fixed-point notation.

fixed-point notation notație în virgulă fixă – Format de reprezentare a numerelor în care virgula zecimală are o poziție specificată. Numerele cu punct (virgulă) fix(ă) reprezintă un compromis între formatele de reprezentare a numerelor întregi (care sunt compacte și eficiente) și cele în virgulă mobilă (care permit reprezentarea unui domeniu mare de valori). Ca și numere în virgulă mobilă, numerele în virgulă fixă pot avea o parte fracțională, dar operațiile durează mai puțin decât cele care folosesc numere în virgulă mobilă. *A se vedea și* floating-point notation, integer.

fixed space spațiu fix – Interval stabilit pentru separarea caracterelor dintr-un text, adesea lățimea numerelor într-un anumit font. *A se vedea și* e-mail space, en space, thin space.

fixed spacing spațiere fixă – *A se vedea* monospacing.

fixed storage capacitate fixă de stocare – Capacitate de stocare inamovibilă, cum ar fi hard-discurile închise etanș în unitatea lor.

fixed-width font font cu lățime fixă – *A se vedea* monospace font.

fixed-width spacing spațiere cu lățime fixă – *A se vedea* monospacing.

fixed-word-length computer calculator cu cuvinte de lungime fixă – Denumire care se aplică aproape tuturor calculatoarelor și care se referă la dimensiunea constantă a unităților de date (cuvintele) prelucrate de microprocesor și transferate prin magistrala principală de date a sistemului. Calculatoarele cu cuvinte de lungime fixă, printre care se numără calculatoarele IBM și Macintosh, lucrează de obicei cu 2 sau 4 octeți simultan.

.fj În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Fidji.

F keys taste F – *A se vedea* function key.

flag indicator – **1.** În sens general, mijloc de semnalizare de un anumit tip, utilizat de calculator în cursul prelucrării sau interpretării infor-

mațiilor, semnal care indică o anumită condiție. Indicatoarele sunt utilizate în domeniile comunicațiilor, programării și prelucrării informațiilor. În funcție de semnificația sa, un indicator poate fi un cod înglobat în date care identifică o anumită condiție, sau un grup de biți a căror valoare este fixată intern de hardware sau de software pentru a indica un anumit eveniment, cum ar fi o eroare sau rezultatul comparării a două valori. **2.** În protocolul de comunicații HDLC, indicatorul este succesiunea unică de biți 01111110 cu care începe și se termină cadrul transmisiei (unitatea de mesaj). *A se vedea și* HDLC.

flame[1] mesaj incendiar – În poșta electronică sau în grupurile de informare, mesaj sau articol cu caracter injurios sau jignitor.

flame[2] a incendia – **1.** În poșta electronică sau în grupurile de informare, a trimite un mesaj sau un articol cu caracter injurios sau insultător. **2.** A transmite critici personale prin intermediul mesajelor e-mail sau al articolelor din grupurile de informare.

flame octet provocare – Articol trimis unei liste poștale, unui grup de informare sau altei conferințe on-line pentru a prezenta o opinie contradictorie cu privire la un subiect care stârnește pasiuni. *A se vedea și* flame[1], flame war. *De comparat cu* troll.

flamefest șir de provocări – Serie de mesaje sau articole cu caracter jignitor din cadrul unui grup de informare sau al altei conferințe on-line.

flamer incendiator – Persoană care trimite sau publică mesaje prin poșta electronică, grupurile de informare sau alte forumuri on-line. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1), newsgroup.

flame war ceartă incendiară – Discuție într-o listă poștală, grup de informare sau altă conferință on-line, care se termină printr-un schimb de mesaje incendiare. *A se vedea și* flame[1].

flash memory memorie flash – Un tip de memorie nevolatilă. Memoria flash este asemănătoare cu memoria EEPROM din punct de vedere funcțional, cu deosebirea că trebuie ștearsă pe blocuri, în timp ce memoria EEPROM poate fi ștearsă byte cu byte. Datorită faptului că este orientată spre blocuri, memoria flash este utilizată de obicei ca un mijloc de extindere sau de înlocuire a hard-discurilor din calculatoarele portabile. Într-un astfel de caz, memoria flash

este încorporată în calculator sau, cel mai adesea, este dispusă pe o placă PC Card, care poate fi introdusă într-un slot PCMCIA. Dezavantajul orientării spre blocuri a memoriei flash este imposibilitatea utilizării ei ca memorie principală (RAM), deoarece calculatorul trebuie să aibă posibilitatea de a scrie la nivel de byte. *A se vedea și* EEPROM, nonvolatile memory, PC Card, PCMCIA slot.

flash ROM memorie flash ROM – *A se vedea* flash memory.

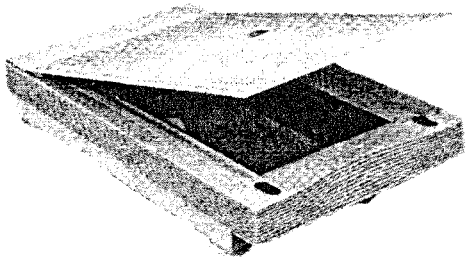
flat address space spațiu plat de adrese – Spațiu de adrese în care fiecare locație de memorie este specificată de un număr unic. (Adresele de memorie încep cu 0 și cresc din 1 în 1.) Sistemele de operare Macintosh, OS/2 și Windows NT utilizează un spațiu de adrese plat. MS-DOS utilizează un spațiu de adrese segmentat, în care accesul la o locație se face cu un număr de segment și un număr de deplasament. *A se vedea și* segmentation. *De comparat cu* segmented address space.

flatbed plotter plotter cu pat – Plotter la care hârtia este așezată pe un suport plat și tocul desenează imaginea mișcându-se pe două axe deasupra ei. Un astfel de plotter este mai precis decât plotterul cu tambur (care deplasează hârtia sub toc), dar ocupă mai mult spațiu. Plotterele cu pat pot desena pe mai multe tipuri de materiale, deoarece acestea nu trebuie să fie flexibile. *A se vedea și* plotter. *De comparat cu* drum plotter, pinci-roller plotter.

flatbed scanner scanner cu pat – Scaner care are un suport plat și transparent, pe care se așază imaginea care urmează să fie scanată (de obicei o carte sau alt document tipărit pe hârtie). Sub suprafața transparentă se mișcă un cap de scanare. Unele scannere cu pat permit și reproducerea materialelor transparente, cum ar fi diapozitivele. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* drum scanner, handheld scanner, sheet-fed scanner.

flat file fișier plat – Fișier alcătuit din înregistrări de un singur tip, care nu conține informații referitoare la structuri înglobate, care să stabilească relațiile dintre înregistrări.

flat-file database bază de date cu fișier plat – Bază de date alcătuită dintr-un singur tabel. O astfel de bază de date nu poate lucra decât cu un singur fișier la un moment dat. *De comparat cu* relational database.



Scanner cu pat.

flat file directory director plat de fișiere – Director care nu poate conține subdirectoare, ci doar o listă cu numele de fișiere. *De comparat cu* hierarchical file system.

flat file system sistem plat de fișiere – Sistem de organizare a fișierelor care nu dispune de o ordonare ierarhică și în care nu pot exista fișiere cu același nume, chiar dacă se află în directoare diferite. *De comparat cu* hierarchical file system.

flat memory memorie plată – Memoria care apare unui program sub forma unui singur spațiu larg de adrese, fie că este vorba de RAM, fie că este vorba de memorie virtuală. Procesoarele 68000 și VAX utilizează memoria plată. În schimb, procesoarele 80x86 care lucrează în modul real folosesc memorie segmentată. *Se mai numește și* linear memory (memorie liniară).

flat pack capsulă plată – Capsulă de circuit integrat având pinii dispuși de-a lungul marginilor. Este modelul precursor al capsulei destinate lipirii pe suprafața plăcii. *A se vedea și* surface-mount technology. *De comparat cu* DIP (definiția 1).

flat-panel display display plat – Display cu o grosime mică, bazat pe o tehnologie diferită de cea a tubului catodic. Astfel de displayuri sunt utilizate de obicei în cazul calculatoarelor laptop. Printre tipurile răspândite de displayuri plate se numără displayurile electroluminiscente, displayurile cu plasmă și displayurile cu cristale lichide.

flat screen ecran plat – *A se vedea* flat-panel display.

flavor aromă – Una dintre variantele unui sistem, care are anumite particularități de funcționare. În particular, UNIX are mai multe arome distincte, cum ar fi BSD UNIX sau AT&T UNIX System V.

flexible disk disc flexibil – *A se vedea* floppy disk.

.fli Extensia care identifică fișierele de animație care utilizează formatul FLI.

flicker pâlpâire – Modificare rapidă, vizibilă a imaginii afișate pe ecranul unui monitor de calculator sau al unui televizor. Pâlpâirea se produce atunci când reîmprospătarea se face prea rar sau prea lent pentru ca ochiul să perceapă un nivel de strălucire constant. Pentru ca pâlpâirea să nu fie sesizabilă, la televizoare și la displayurile cu baleiaj continuu este nevoie ca reîmprospătarea să se facă de 50-60 de ori pe secundă. Displayurile cu întrețesere, în care liniile pare și cele impare sunt reîmprospătate în baleieri separate, obțin o rată de reîmprospătare de 50-60 de ori pe secundă datorită faptului că liniile dau senzația de îmbinare, deși ele sunt actualizate doar de 25-30 de ori pe secundă.

flight simulator simulator de zbor – Crearea senzației de zbor cu ajutorul calculatorului. Simulatoarele de zbor complexe, care costă sute de mii de dolari, sunt utilizate la antrenarea piloților, care pot fi puși în diferite situații periculoase fără să-și riște viața. Programele de simulare a zborului de la calculatoarele personale nu sunt capabile să creeze aceeași senzație de realitate. Ele au doar un scop distractiv sau de familiarizare cu comenzile și aparatura de zbor.

flip-flop bistabil – Circuit care are doar două stări stabile și trece din una în alta când primește un impuls la intrare. De exemplu, dacă ieșirea unui bistabil este 1 și acesta primește un impuls la intrare, ieșirea sa trece în 0; un al doilea impuls primit la intrare determină comutarea ieșirii iarăși în 1 și așa mai departe. *Se mai numește și* bistable multivibrator (circuit basculant bistabil).

flippy-floppy disc flippy-floppy – Dischetă de 5,25 inci care este înregistrată pe ambele fețe, dar este utilizată într-o unitate mai veche, care nu poate citi decât o singură față. Ca urmare, discheta trebuie scoasă și introdusă pe dos pentru a oferi acces și la cealaltă față. Firmele producătoare de dischete și de unități de dischete descurajează utilizarea dischetelor cu două fețe pe post de disc flippy-floppy prin realizarea unei a doua tăieturi de protecție la scriere pe latura opusă primeia. Această măsură de descurajare este luată deoarece suportul de pâslă care presează suprafața dischetei pe capul de scriere/citire poate altera datele de pe fața neutilizată a dischetei. *A se vedea și* double-sided disk.

float Tipul de date utilizat în unele limbaje de programare, cum ar fi C, pentru a declara variabilele care pot stoca numere în virgulă mobilă. *A se vedea și* data type, floating-point number, variable.

floating-point arithmetic aritmetică în virgulă mobilă – Aritmetica în care sunt utilizate numere reprezentate într-un format cu vigulă mobilă. *A se vedea și* floating-point notation, floating-point number.

floating-point constant constantă în virgulă mobilă – Constantă care reprezintă o valoare reală, în virgulă mobilă. *A se vedea și* constant, floating-point notation.

floating-point notation notație în virgulă mobilă – Format numeric care poate fi utilizat la reprezentarea unor numere relae foarte mari sau foarte mici. Numerele în virgulă mobilă sunt stocate în două părți, mantisa și exponentul. Mantisa conține cifrele care alcătuiesc numărul, iar exponentul arată ordinul de mărime (poziția virgulei). De exemplu, numerele 314.600.000 și 0,0000451 sunt reprezentate în notația în virgulă mobilă sub forma 3146E5 și 451E– 7. În cea mai mare parte a lor, microprocesoarele nu pot utiliza direct aritmetica în virgulă mobilă. Ca urmare, calculele în virgulă mobilă sunt efectuate prin program sau cu ajutorul unui procesor special. *Se mai numește și* exponential notation (notație exponențială). *A se vedea și* fixed-point notation, floating-point processor, integer.

floating-point number număr în virgulă mobilă – Număr reprezentat printr-o mantisă și un exponent pentru o anumită bază. De obicei, mantisa este o valoare cuprinsă între 0 și 1. Pentru a afla valoarea unui număr în virgulă mobilă, baza este ridicată la puterea indicată de exponent și apoi rezultatul se înmulțește cu mantisa. Notația științifică obișnuită utilizează baza 10 la reprezentarea numerelor în virgulă mobilă. În cazul calculatoarelor, baza numerelor în virgulă mobilă este de obicei 2.

floating-point operation operație în virgulă mobilă – Operație aritmetică ce se efectuează

asupra unor numere în virgulă mobilă. Operațiile în virgulă mobilă sunt folosite atunci când numerele au părți zecimale sau iraționale, cum sunt cele din foile de calcul tabelar sau din proiectarea asistată de calculator (CAD). De aceea, unul dintre criteriile de apreciere a puterii calculatorului îl reprezintă numărul milioanelor de operații în virgulă mobilă efectuate într-o secundă (MFLOPS sau megaflops). *Acronim:* FLOP. *A se vedea și* floating-point notation, MFLOPS.

floating-point processor procesor în virgulă mobilă – Coprocesor utilizat pentru operațiile aritmetice cu numere în virgulă mobilă. Prin includerea unui procesor în virgulă mobilă într-un sistem, aplicațiile matematice sau grafice devin mult mai rapide (dacă sunt concepute astfel încât să-l poată utiliza). i486DX, 68040 și microprocesoarele superioare dispun de procesoare în virgulă mobilă încorporate. *Se mai numește și* math coprocessor (coprocesor matematic), numeric coprocessor (coprocesor numeric). *A se vedea și* floating-point notation, floating-point number.

floating-point register registru în virgulă mobilă – Registru care poate stoca valori în virgulă mobilă. *A se vedea și* floating-point number, register.

FLOP *A se vedea* floating-point operation.

floppy disk dischetă – Disc din material plastic, flexibil, acoperit cu un strat de particule de oxid feric, care poate fi magnetizat. Discheta se introduce într-o unitate unde poate fi rotită pentru a aduce diferite zone (sectoare) ale suprafeței sale în fața capului de scriere/citire. Acesta detectează câmpurile magnetice și, în funcție de orientarea lor, le interpretează ca fiind cifre binare 1 sau 0. Discheta de 5,25 inci este introdusă într-o învelitoare din material plastic flexibil, în mijlocul căreia este decupat un orificiu mare pentru dispozitivul de antrenare din unitate. Pe o astfel de dischetă se poate stoca o cantitate de date care variază între câteva sute de mii și peste un milion de octeți. Discheta de 3,5 inci este introdusă într-o învelitoare din material plastic rigid și mai este denumită uneori și microdischetă. În trecut, microcalculatoarele utilizau dischete de 8 inci. *A se vedea și* 3.5-inci floppy disk, 5.25-inci floppy disk, microfloppy disk.

floppy disk controller controller de dischete – *A se vedea* disk controller.

floppy disk drive unitate de dischete – Dispozitiv electromecanic care scrie și citește datele de pe o dischetă sau o microdischetă. *A se vedea și* floppy disk.

FLOPS Acronim pentru **fl**oating-point **o**perations **p**er **s**econd (operații în virgulă mobilă pe secundă). Criteriu de apreciere a vitezei cu care un calculator poate executa operațiile în virgulă mobilă. *A se vedea și* floating-point operation, MFLOPS. *De comparat cu* MIPS.

floptical floptic – Ceea ce utilizează o combinație de tehnologie magnetică și optică pentru a înregistra date cu o densitate foarte mare pe un disc special de 3,5 inci. Datele sunt scrise și citite prin mijloace magnetice, dar capul de scriere/citire este poziționat optic, cu ajutorul unui laser și al unor canale săpate în disc. Termenul a fost inventat de Insite Peripherals și acum este o marcă comercială.

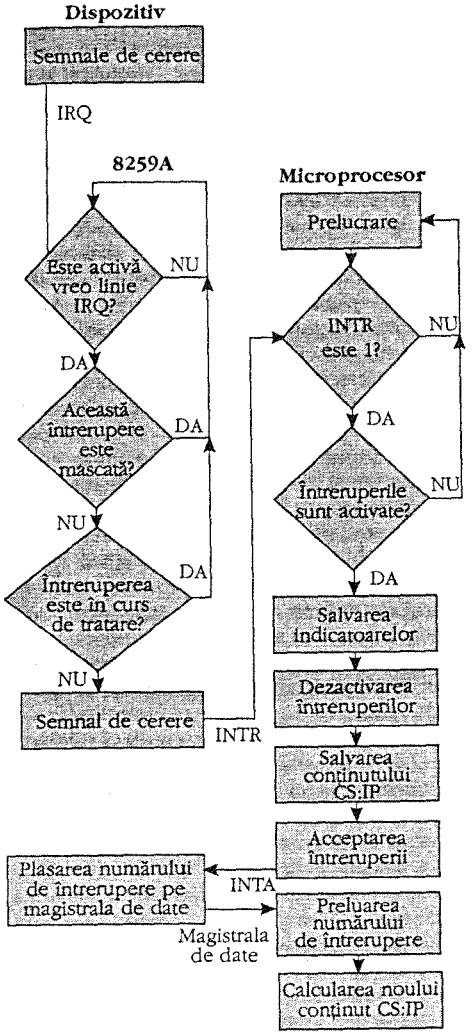
flow analysis analiză de curs – Metodă de identificare a mișcării diferitelor tipuri de informații printr-un sistem de calcul, realizată în special pentru a introduce măsuri de securitate sau elemente de control care să protejeze integritatea datelor. *A se vedea și* flowchart.

flowchart organigramă – Reprezentare grafică a căilor de execuție dintr-un program sau dintr-un sistem de prelucrare a informațiilor. Operațiile sunt reprezentate prin diferite simboluri, cum ar fi pătratele, romburile și elipsele. Aceste simboluri sunt legate între ele cu săgeți care indică fluxul datelor sau al controlului. Organigramele sunt utilizate atât ca modalități de stabilire a modului în care un program urmează să lucreze, cât și ca mijloace de înțelegere a unui program existent. A se vedea ilustrația.

.fl.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Florida, Statele Unite.

flush[1] nivelat – Aliniat într-un anumit fel pe ecran sau pe hârtie. De exemplu, flush left (nivelat la stânga) înseamnă aliniat cu marginea stângă, iar flush right (nivelat la dreapta) înseamnă aliniat cu marginea dreaptă. *A se vedea și* align (definiția 1).

flush[2] a goli – A elibera o porțiune de memorie. De exemplu, a goli un buffer de disc înseamnă



Organigramă.

a salva conținutul acestuia pe disc și apoi a-l șterge pentru a putea fi utilizat din nou.

flux flux – **1.** Intensitatea totală a unui câmp magnetic, electric sau de radiație printr-o suprafață dată. **2.** Substanță utilizată pentru a ajuta la lipirea a două conductoare electrice.

flux reversal inversare de flux – Schimbarea orientării particulelor magnetice de pe suprafața unui disc sau a unei benzi. O inversare de flux este utilizată pentru a reprezenta cifra binară 1, în timp ce lipsa inversării fluxului reprezintă cifra binară 0.

.fm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Micronezia.

FM *A se vedea* frequency modulation.

FM encoding codificare FM – *A se vedea* frequency modulation encoding.

.fo În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Feroe.

focus a focaliza – Referitor la televizoare și la displayurile cu baleiere continuă, a face un fascicul de electroni să conveargă într-un punct de pe suprafața interioară a ecranului.

FOCUS *A se vedea* Federation on Computing in the United States.

FOD *A se vedea* fax on demand.

folder dosar – În Mac OS/2, Windows 95 și alte sisteme de operare, recipient utilizat pentru păstrarea programelor și fișierelor, reprezentat pe ecran prin imaginea grafică (pictograma) unui dosar. În alte sisteme de operare, cum ar fi MS-DOS sau UNIX, dosarul se numește director. Dosarul reprezintă o modalitate de organizare a programelor și a documentelor pe disc, în el putând fi păstrate atât fișiere, cât și alte dosare. Dosarul a apărut pe piață în 1983, o dată cu Lisa (produs de Apple Computer) și în 1984, o dată cu Apple Macintosh. *A se vedea și* director.

folio coloncifră – Numărul paginii tipărite.

follow-up continuare – Articol publicat într-un grup de informare ca replică la alt articol. Continuarea are nume de subiect ca și articolul precedent, cu deosebirea că se adaugă prefixul „Re:". Un articol și continuările sale, așezate în ordinea primirii, alcătuiesc un fir de discuție, pe care utilizatorul îl poate citi cu un prezentator de informații.

font font – Set de caractere de același tip (de exemplu, Garamond), același stil (de exemplu, cursiv) și aceeași grosime (de exemplu, aldin). Un font este alcătuit din toate caracterele având un anumit stil și o anumită grosime ale unui model de caracter. Tipul de caracter se referă la modelul propriu-zis. Fonturile sunt utilizate de calculatoare pentru afișarea pe ecran și de către imprimante pentru tipărire. În ambele cazuri, fonturile sunt stocate fie ca hărți de biți (modele

de puncte), fie ca niște contururi (definite de un set de formule matematice). Chiar dacă sistemul nu poate simula anumite tipuri de caractere pe ecran, programele de aplicație pot transmite imprimantei informații referitoare la tipul de caracter și la stil, iar aceasta le reproduce dacă poate folosi acel font. *A se vedea și* bit map, font generator.

font card cartelă cu fonturi – *A se vedea* font cartridge, ROM card.

font cartridge cartuș cu fonturi – Dispozitiv care conține fonturi având diverse stiluri și dimensiuni și care poate fi atașat la unele imprimante. Cartușele cu fonturi, ca și fonturile descărcabile, permit unei imprimante să utilizeze caractere cu stiluri și dimensiuni diferite de cele oferite de fonturile încorporate. *Se mai numește și* font card (cartelă cu fonturi). *A se vedea și* ROM cartridge.

Font/DA Mover Aplicație pentru sistemele Apple Macintosh mai vechi, care permite utilizatorului să instaleze fonturi de ecran și accesorii de birou.

font editor editor de fonturi – Program utilitar care permite utilizatorului să modifice fonturile existente sau să creeze și să salveze unele noi. O astfel de aplicație este utilizată de obicei pentru reprezentările de pe ecran ale fonturilor, pentru reprezentările care pot fi descărcate pe o imprimantă PostScript sau de alt tip sau pentru ambele tipuri de reprezentări. *A se vedea și* PostScript font, screen font.

font family familie de fonturi – Set de mai multe fonturi disponibile, care reprezintă variații ale aceluiași tip de caractere. De exemplu, Times Roman și Times Roman Italic aparțin aceleiași familii de fonturi. Când utilizatorul indică „italic", sistemul selectează fontul cursiv din familia respectivă. Dacă nu există un font cursiv în familie, sistemul pur și simplu reprezintă înclinat („oblic") un caracter normal. *A se vedea și* italic, roman.

font generator generator de fonturi – Program care transformă contururile de caractere încorporate în hărți de biți (modele de puncte) având stilul și dimensiunea cerută pentru un anumit document tipărit. Generatoarele de fonturi scalează conturul de font la dimensiunea dorită și, adesea, pot extinde sau comprima caracterele generate. Unele generatoare de fonturi stochează caracterele rezultate pe disc, iar altele le trimit direct la imprimantă.

font number număr de font – Numărul după care aplicația sau sistemul de operare identifică un anumit font. În cazul unui calculator Apple Macintosh, de exemplu, fonturile pot fi identificate folosind fie numele, fie numărul de font, iar numărul unui font poate fi schimbat la instalarea fontului într-un sistem în care acel număr este deja utilizat pentru un alt font. *A se vedea și* font.

font page pagină de font – În sistemele video IBM Multi-Color Graphics Array, porțiune a memoriei video rezervată pentru păstrarea tabelelor cu definițiile caracterelor (seturi de modele de caractere) specificate de programator.

font size dimensiune de font – Mărimea în puncte a unui set de caractere aparținând unui anumit tip. *A se vedea și* point[1] (definiția 1).

font suitcase valiza cu fonturi – În cazul calculatoarelor Macintosh, un fișier care conține unul sau mai multe fonturi sau accesorii de birou. Aceste fișiere erau indicate în versiunile mai vechi de sisteme de operare prin pictograma unei valize marcate cu litera A mare. Începând cu System 7.0, această pictogramă este utilizată pentru a desemna fonturi individuale.

foo Șir utilizat de programatori în locul unor date specifice. Aceștia folosesc uneori numele *foo* în locul variabilelor sau funcțiilor din fragmentele de cod utilizate la exemplificarea sintaxei, precum și în locul fișierelor temporare de lucru. Analog, programatorul poate scrie *foo* pentru a testa un handler care tratează intrările de șiruri. Dacă este nevoie de încă un înlocuitor, se utilizează adesea șirul *bar*, ceea ce sugerează că originea celor două cuvinte este expresia FUBAR (un acronim utilizat în armata americană pentru Fouled Up Beyond All Recognition/Repair – atât de avariat, încât nu mai poate fi recunoscut/reparat). Dar există și alte păreri privind originea celor două cuvinte. *De comparat cu* fred (definiția 2).

footer subsol (de pagină) – Unul sau mai multe rânduri tipărite în partea de jos a unei pagini în vederea identificării. Subsolul poate conține o coloncifră (numărul paginii), o dată calendaristică, numele autorului și titlul documentului. *Se mai numește și* running foot. *De comparat cu* header (definiția 1).

footprint amprentă – Suprafața ocupată de un calculator sau de un alt dispozitiv.

force a forța – În programare, a executa o acțiune la care nu s-ar ajunge în mod normal. Termenul se aplică mai mult situațiilor în care se impune ca datele să fie limitate la un anumit domeniu de valori (de exemplu, forțarea unui împărțitor să aibă o valoare diferită de zero). *A se vedea și* cast.

foreground[1] în prim-plan – Posedând control sistemului și având posibilitatea de a răspunde comenzilor date de utilizator. *A se vedea și* multitasking. *De comparat cu* background[1].

foreground[2] prim-plan – **1.** Culoarea caracterelor și a graficii afișate. *De comparat cu* background[2] (definiția 1). **2.** Starea unui program sau document care deține controlul și răspunde la comenzi și intrări de date într-un mediu bazat pe ferestre. *De comparat cu* background[2] (definiția 4).

fork[1] segment – Una dintre cele două părți ale unui fișier recunoscut de Mac OS. Un fișier Macintosh are un segment de date și un segment de resurse. Cea mai mare parte sau tot conținutul unui document obișnuit, creat de utilizator, se găsește în segmentul de date; segmentul de resurse conține de obicei informații orientate spre aplicații, cum ar fi fonturi, casete de dialog și meniuri. *A se vedea și* data fork, resource fork.

fork[2] a bifurca – A iniția un proces copil într-un sistem multitasking după ce a început procesul părinte. *A se vedea și* multitasking.

FOR loop buclă FOR – Instrucțiune de control care execută o porțiune de cod de un număr specificat de ori. Sintaxa și modul de utilizare diferă de la limbaj la limbaj. De cele mai multe ori, valoarea unei variabile de contorizare parcurge un domeniu de valori, variabilei fiindu-i atribuită câte o nouă valoare (de obicei consecutivă) de fiecare dată când programul execută respectiva porțiune de cod. *A se vedea și* iterative statement, loop[1] (definiția 1). *De comparat cu* DO loop.

form formular (1,2), formă (3,4) – **1.** Document structurat care este prevăzut cu spații rezervate pentru introducerea datelor și care, adesea, conține un cod special. **2.** În unele aplicații (în special baze de date), fereastră, casetă sau alt element de prezentare de sine stătător cu zone

predefinite pentru introducerea sau modificarea datelor. Formularul este un „filtru" vizual pentru datele respective, având avantajul unei mai bune organizări și afișări ale acestora. **3.** Referitor la un suport optic, format de stocare a datelor utilizat în tehnologia compact-discurilor. **4.** În programare, metalimbaj (cum este forma Backus-Naur) utilizat pentru a descrie sintaxa unui limbaj. *A se vedea și* Backus-Naur form.

formal language limbaj formal – Combinație de sintaxă și semantică prin care se definește complet un limbaj de calculator. *A se vedea și* Backus-Naur form, semantics (definiția 1), syntax.

formal logic logică formală – Disciplină care studiază expresiile logice și construcțiile generale realizate pentru o anumită argumentație, fără să se ia în considerare dacă argumentația este adevărată sau nu. Logica formală este utilizată în dovedirea corectitudinii programelor.

format[1] format – **1.** În general, structura sau aspectul unei date. **2.** Aranjamentul datelor într-un fișier de document, care permite de obicei unor aplicații să citească și să scrie date în documentul respectiv. Multe aplicații permit stocarea unui fișier într-un format mai generic, cum ar fi textul ASCII simplu. **3.** Dispunerea zonelor de stocare a datelor (piste și sectoare) pe suprafața unui disc. **4.** Ordinea și tipul câmpurilor dintr-o bază de date. **5.** Atributele unei celule dintr-o foaie de calcul tabelar, cum ar fi de tip alfabetic sau numeric, numărul maxim de cifre, utilizarea virgulelor sau utilizarea simbolurilor monetare. **6.** Specificațiile privind așezarea unui text într-o pagină sau într-un paragraf.

format[2] a formata – **1.** A modifica aspectul unui text selectat sau conținutul unei celule selectate dintr-o foaie de calcul tabelar. **2.** A pregăti un disc pentru utilizare prin organizarea spațiului de stocare într-un ansamblu de „compartimente" de date, fiecare dintre ele putând fi localizat de sistemul de operare, astfel încât datele să poată fi sortate și regăsite. Dacă este formatat un disc utilizat anterior, eventualele date conținute de acesta se pierd.

format bar bară de formatare – Într-o aplicație, bară cu instrumente utilizată la modificarea formatării documentului afișat, cum ar fi schimbarea tipului sau dimensiunii caracterelor.

formatting formatare – **1.** Elementele de stil și de prezentare adăugate unui document prin folosirea marginilor, indentărilor și diferitelor dimensiuni, grosimi și stiluri de caractere. **2.** Procesul de inițializare a unui disc în vederea stocării informațiilor. *A se vedea și* initialize.

form feed salt la pagină nouă – Comandă cu care imprimanta este determinată să se poziționeze la începutul paginii următoare. În setul de caractere ASCII, caracterul de salt la pagină nouă are valoarea zecimală 12 (0C în sistemul hexazecimal). Cum scopul său este începerea tipăririi pe o pagină nouă, caracterul de salt la pagină nouă mai este cunoscut și sub numele de caracter de ejectare a paginii. *Acronim:* FF.

form letter scrisoare-formular – Scrisoare creată pentru a fi tipărită și distribuită unui grup de persoane, ale căror nume și adrese sunt luate dintr-o bază de date și inserate pe rând în document de către un program de fuziune a mesajelor. *A se vedea și* mail merge.

formula formulă – Instrucțiune matematică prin care sunt descrise operațiile care urmează să fie efectuate cu valorile numerice. Formula descrie un calcul fără să țină cont de valorile reale, de exemplu *A* + *B*, unde *A* și *B* reprezintă niște valori oarecare, care urmează să fie specificate de utilizator. Ca urmare, o formulă se deosebește de o problemă aritmetică, cum ar fi 1 + 2, care conține valori și trebuie refăcută atunci când o valoare se modifică. Cu ajutorul formulelor, utilizatorii unor aplicații cum ar fi foile de calcul tabelar au posibilitatea să realizeze calcule de tip „ce-ar fi dacă" doar prin simpla selectare a valorilor și prin recalcularea rezultatului. Programele complexe dispun de numeroase formule încorporate pentru calculele comerciale și matematice.

Forth Limbaj de programare creat de Charles Moore la sfârșitul anilor 1960. Moore a denumit programul cu o prescurtare a cuvântului *fourth* (al patrulea), deoarece credea că este un limbaj din generația a patra și sistemul de operare cu care lucra nu-i permitea să utilizeze decât cinci litere pentru un nume de program. Forth este un limbaj interpretat, structurat, care utilizează execuția pe fire, ceea ce permite programatorilor să extindă cu ușurință limbajul și să includă numeroase funcții într-un spațiu limitat. Spre deosebire de majoritatea celorlalte limbaje de programare, Forth utilizează notația postfix pentru expresiile matematice și cere programatorului să lucreze direct cu stiva programului. *A se vedea și* 4GL, interpreted language, postfix notation, stack, threading.

FORTRAN sau **Fortran** Prescurtare de la **for**mula **tran**slation (translatarea formulelor). Primul limbaj de calculatoare de nivel înalt (elaborat de John Backus între 1954 și 1958), care a introdus numeroase concepte importante de nivel înalt, cum ar fi variabilele, expresiile, instrucțiunile iterative și condiționale, subrutinele compilate separat și intrarea/ieșirea formatată. FORTRAN este un limbaj compilat, structurat. Numele său indică faptul că-și are rădăcinile în domeniul științei și ingineriei, aici fiind și locul în care este utilizat cu precădere, dar limbajul a fost dezvoltat și îmbunătățit în mare măsură de la apariția sa, astfel încât poate fi folosit în orice domeniu. *A se vedea și* compiled language, structured programming.

fortune cookie prăjitură cu răvaș – Proverb, avertisment, glumă sau altă frază aleasă la întâmplare dintr-o serie de astfel de articole și afișată pe ecran de către un program. Prăjiturile cu răvaș sunt afișate uneori la conectarea sau la deconectarea din sistemelor UNIX.

forum forum – Mediu asigurat de serviciile on-line sau de sistemele BBS pentru discuțiile scrise privind un anumit subiect. În Internet, cele mai răspândite forumuri sunt grupurile de informare Usenet.

Forum of Incident Response and Security Teams *A se vedea* FIRST.

forward a reexpedia – În poșta electronică, a trimite un mesaj primit unui nou destinatar, așa cum a venit sau într-o formă modificată.

forward chaining înlănțuire înainte – În sistemele expert, metodă de rezolvare a problemelor care începe cu un set de reguli și o bază de date care conține fapte și trage pe baza faptelor o concluzie care corespunde premiselor stabilite de reguli. *A se vedea și* expert system. *De comparat cu* backward chaining.

forward error correction corectarea erorilor în avans – În comunicații, modalitate de a controla erorile prin inserarea unor biți suplimentari (redundanți) în fluxul de date transmis unui alt dispozitiv. Biții redundanți sunt utilizați de dispozitivul destinatar la detectarea și, dacă este

posibil, la corectarea erorilor apărute în timpul transmisiei. *A se vedea și* error-correction coding.

forward pointer pointer înainte – Într-o listă înlănțuită, pointer care conține adresa (locația) următorului element din listă.

FOSDIC Acronim pentru **f**ilm **o**ptical **s**ensing **d**evice for **i**nput to **c**omputers (dispozitiv de examinare optică a filmelor pentru introducerea la calculatoare). Dispozitiv utilizat de guvernul Statelor Unite pentru a citi documentele de pe microfilme și a le stoca într-un format digital pe benzi magnetice sau pe discuri accesabile prin calculatoare.

Fourier transform transformata Fourier – Metodă matematică elaborată de matematicianul francez Jean-Baptiste-Joseph Fourier (1768-1830), utilizată la prelucrarea și la generarea semnalelor, cum ar fi analiza spectrală sau prelucrarea imaginilor. Transformata Fourier convertește funcția care reprezintă valorile unui semnal dependent de timp, de spațiu sau de amândouă într-o funcție dependentă de frecvență. Transformata Fourier inversă convertește funcția dependentă de frecvență într-o funcție dependentă de timp, de spațiu sau de amândouă. *A se vedea și* fast Fourier transform.

fourth-generation computer calculator din generația a patra – *A se vedea* computer.

fourth-generation language limbaj din generația a patra – *A se vedea* 4GL.

fourth normal form a patra formă normală – Se notează prescurtat 4NF. *A se vedea* normal form (definiția 1).

FPD *A se vedea* full-page display.

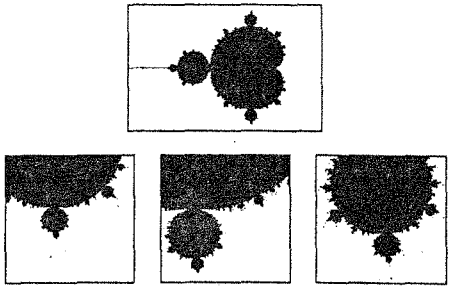
FPLA *A se vedea* field-programmable logic array.

FPU Acronim pentru **f**loating-**p**oint **u**nit (unitate în virgulă mobilă). Circuit care execută calcule în virgulă mobilă. *A se vedea și* circuit, floating-point operation.

.fr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Franța.

fractal fractal – Cuvânt inventat de matematicianul Benoit Mandelbrot în 1975 pentru a descrie o clasă de forme caracterizate prin neregularitate, dar o neregularitate care sugerează un anumit model. Cei care lucrează în domeniul graficii la calculator utilizează adesea fractalii pentru a genera imagini cu aspect natural, cum ar fi peisajele, norii sau pădurile. Caracteristica de bază a fractalilor este faptul că ei sunt

„autosimilari"; orice porțiune a unui fractal, când este mărită, seamănă cu întregul. Se poate face o analogie cu conturul unui litoral, care are o structură similară indiferent că este văzut la scară locală sau continentală. Interesant este faptul că adesea este dificil de măsurat cu exactitate perimetrul unei astfel de forme, deoarece distanța măsurată depinde de dimensiunea celui mai mic element. De exemplu, în cazul unui litoral, se poate măsura lungimea fiecărui golf și fiecărei peninsule, sau la o scară mai mare lungimea promontoriilor și a digurilor. Ca urmare, un fractal poate avea o suprafață finită, dar un perimetru infinit; se consideră că astfel de forme au o dimensiune fracționară – de exemplu, între 1 (o linie) și 2 (un plan) – de unde și numele de fractal. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* cellular automata, graftal.



Fractal. ***Prima figură prezintă clasicul set Mandelbrot; cele trei figuri de jos prezintă măririle succesive ale lobului din partea de jos a primei figuri.***

fractional T1 linie T1 fracționară – Conexiune partajată la o linie T1, care utilizează doar o parte din cele 24 de canale de voce sau de date. *Acronim:* FT1. *A se vedea și* T1.

FRAD *A se vedea* frame relay assembler/disassembler.

fragmentation fragmentare – Dispersarea părților componente ale unui fișier în diferite zone de pe suprafața discului. Fragmentarea apare în urma ștergerii fișierelor și adăugării altora noi. Ca urmare a fragmentării fișierelor, accesul la disc durează mai mult și performanțele globale se degradează, dar nu într-o măsură foarte mare. Există programe utilitare care reorgani-

zează modul de stocare a fișierelor pentru a reduce fragmentarea discului.

FRAM Acronim pentru **f**erromagnetic **r**andom **a**ccess **m**emory (memorie feromagnetică cu acces aleatoriu). Tehnologie de stocare a datelor în care datele sunt înregistrate semipermanent pe mici cartele sau fâșii acoperite cu o peliculă magnetică de oxid feric (o substanță în componența căreia intră fierul). Datele nu se pierd în lipsa tensiunii de alimentare (la fel ca în cazul benzilor și discurilor magnetice) și sunt accesibile în orice ordine (la fel ca în cazul unei memorii RAM bazate pe semiconductoare).

frame cadru – **1.** În comunicațiile seriale asincrone, unitate de transmisie care este măsurată uneori prin timpul scurs și care începe cu bitul de start, care precedă un caracter, și se termină cu bitul de stop, plasat după caracter. **2.** În comunicațiile sincrone, pachet de informații transmis ca o singură unitate. Fiecare cadru are aceeași structură și conține informații de control (cum ar fi caractere de sincronizare, adresa stației și valoarea utilizată la verificarea apariției erorilor) și o cantitate variabilă de date. De exemplu, un cadru utilizat în atât de răspânditul protocol HDLC și în protocoalele înrudite SDLC începe și se termină cu același indicator (01111110). A se vedea ilustrația. *A se vedea și* HDLC, SDLC. **3.** Imagine de dimensiunea ecranului, care poate fi afișată în continuarea altor imagini succesive, ușor diferite, pentru a crea un film de desene animate. **4.** Capacitate de stocare în care se păstrează o imagine de dimensiunea ecranului, care poate conține text, grafică sau o combinație de text și grafică. **5.** Spațiu dreptunghiular care conține o imagine grafică, definind proporțiile ei. **6.** Porțiunea unei ferestre afișate pe ecran (bara de titlu și alte elemente) care este controlată de sistemul de operare, nu de aplicația care rulează în fereastră. **7.** Secțiune dreptunghiulară a paginii afișate de un browser Web, care este un document HTML separat de restul paginii. Paginile Web pot avea mai multe cadre, fiecare dintre ele fiind un document separat. Fiecare cadru beneficiază de capacitățile unei pagini Web fără cadre, cum ar fi posibilitatea de defilare sau de legare la alt cadru sau pagină Web; aceste capacități pot fi utilizate independent de celelalte cadre din pagină. Cadrele, introduse o dată

cu Netscape Navigator 2.0, sunt folosite adesea pentru a prezenta cuprinsul uneia sau mai multor documente HTML dintr-un sit Web. Majoritatea browserelor Web actuale permit utilizarea cadrelor, dar cele mai vechi nu dispun de această caracteristică. *A se vedea și* HTML document, Web browser.

Cadru. Câmpurile unui cadru HDLC-SDLC

frame buffer buffer de cadre – Porțiune din memoria de afișare a calculatorului, care păstrează conținutul unei singure imagini a ecranului. *A se vedea și* video buffer.

frame grabber prinzător de cadre – *A se vedea* video digitizer.

frame rate rată de cadre – **1.** Frecvența cu care sunt transmise imaginile unui ecran complet către un monitor cu baleiaj continuu și apoi afișate de acesta. Rata cadrelor este exprimată de frecvența cu care fasciculul de electroni baleiază ecranul. **2.** În animație, rata de cadre indică de câte ori este actualizată imaginea într-o secundă. Când rata depășește 14 cadre pe secundă, începe să dispară aspectul sacadat al mișcărilor dintr-o animație. *A se vedea și* animation.

frame relay releu de cadre – Protocol de comutare a pachetelor destinat rețelelor de mare suprafață. Releul de cadre transmite pachete cu lungime variabilă la o rată de până la 1.544 Mbps. Este o variantă a protocolului X.25, ce a renunțat la o parte din specificațiile referitoare la detectarea erorilor pentru a asigura o viteză mai mare. *A se vedea și* ATM (definiția 1), X.25.

frame relay assembler/disassembler asamblor/dezasamblor de releu de cadre – Combinație alcătuită dintr-o unitate de serviciu de canal/unitate de serviciu digital (CSU/DSU) și un ruter care conectează o rețea internă la un releu de cadre. Dispozitivul convertește datele (care pot fi sub formă de pachete IP sau într-un format corespunzător altui protocol de rețea) în pachete care urmează să fie transmise printr-o rețea de tip releu de cadre, iar pachetele de

acest tip le convertește în datele originale. Cum tipul de conexiune este direct, fără parafoc, trebuie luate măsuri de protecție. *Acronim:* FRAD. *A se vedea și* firewall, frame relay, IP.

frame source sursă de cadre – Într-un mediu care utilizează cadre HTML, document care prezintă cuprinsul și care caută documentul sursă pentru a-l afișa într-un cadru desenat de browserul local. *A se vedea și* HTML.

frame per second cadre pe secundă – *A se vedea* frame rate.

framework cadru de lucru – În programarea orientată spre obiecte, structură de proiectare reutilizabilă, fundamentală, alcătuită din clase abstracte și concrete, care ajută la crearea aplicațiilor. *A se vedea și* abstract class, object-oriented programming.

FRC *A se vedea* functional redundancy checking.

fred **1.** Utilitar de interfață pentru X.500. *A se vedea și* CCITT X series. **2.** Șir utilizat de programatori în exemplele de sintaxă în locul numelor reale de variabile. Dacă deja a fost folosit cuvântul *fred*, următorul cuvânt folosit va fi probabil *barney*. *De comparat cu* foo.

free block bloc liber – Zonă (bloc) de memorie care nu este utilizată la un moment dat.

FreeBSD Versiune de BSD UNIX (Berkeley Software Distribution UNIX) distribuită gratuit, destinată calculatoarelor personale IBM și celor compatibile IBM. *A se vedea și* BSD UNIX.

free-form language limbaj cu format liber – Limbaj a cărui sintaxă nu depinde de poziția caracterelor dintr-un rând. C și Pascal sunt limbaje cu format liber; FORTRAN nu este.

freenet sau **free-net** freenet – Sistem BBS sau furnizor de servicii Internet care se adresează unei anumite comunități, care este manevrat de obicei de voluntari și care oferă acces gratuit sau contra unei taxe foarte mici. Multe freeneturi sunt întreținute de biblioteci sau de universități. *A se vedea și* ISP.

.freenet.edu În Internet, domeniul principal folosit la specificarea adreselor situate într-un freenet. *A se vedea și* freenet.

free software software gratuit – Software distribuit gratuit și însoțit de codul sursă. Utilizatorii sunt liberi să-l folosească, să-l modifice sau să-l distribuie mai departe, cu condiția ca modificările să fie marcate clar și specificația de copyright

a autorului original să nu fie ștearsă sau modificată. Spre deosebire de freeware, în cazul căruia utilizatorul uneori nu are permisiunea de a efectua modificări, software-ul gratuit este protejat de un contract de acordare a licenței. Software-ul gratuit este un concept introdus pe piață de Free Software Foundation din Cambridge, Massachusetts. *De comparat cu* freeware, public-domain software, shareware.

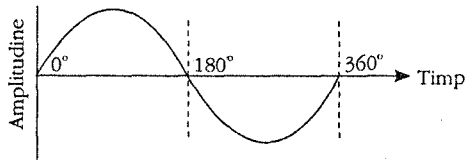
Free Software Foundation Organizație înființată de Richard Stallman, al cărei scop este eliminarea restricțiilor privind dreptul de utilizare, copiere, modificare și redistribuire în scopuri necomerciale a programelor de calculator. Free Software Foundation întreține software-ul GNU, de tip UNIX, care poate fi distribuit gratuit. *A se vedea și* GNU.

free space spațiu liber – Spațiul de pe o dischetă sau de pe un hard-disc care nu este ocupat de date la un moment dat. *A se vedea și* floppy disk, hard disk.

freeware freeware – Program de calculator cedat gratuit și uneori disponibil prin Internet sau prin grupurile de utilizatori. Un producător de programe independent poate oferi un produs sub formă de freeware fie pentru satisfacția personală, fie pentru a vedea reacția utilizatorilor interesați. Producătorii de freeware își păstrează adesea toate drepturile de autor și utilizatorii nu sunt întotdeauna liberi să copieze sau să distribuie mai departe astfel de produse. *De comparat cu* free software, public-domain software, shareware.

freeze-frame video secvență video statică – Secvență video în care imaginile se schimbă doar o dată la câteva secunde. *De comparat cu* full-motion video.

frequency frecvență – Măsura care arată cât de des se produce un eveniment periodic, cum ar fi un semnal care trece prin cicluri complete. Frecvența este exprimată de obicei în hertzi (Hz), 1 Hz fiind echivalentul unei apariții (ciclu) pe secundă. În Statele Unite, rețelele electrice casnice furnizează curent alternativ cu frecvența de 60 Hz. Frecvența mai poate fi exprimată și în kilohertzi (kHZ, sau 1.000 Hz), megahertzi (MHz, sau 1.000 kHz), gigahertzi (GHz, sau 1.000 MHz) sau terahertzi (THz, sau 1.000 GHz). A se vedea ilustrația. *De comparat cu* wavelength.



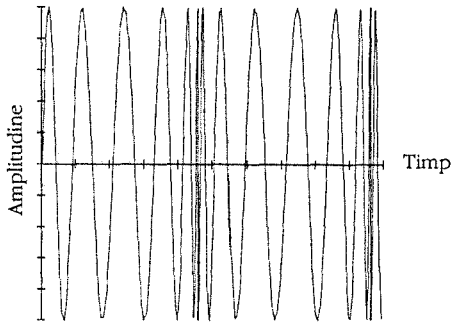
Frecvență.

frequency counter contor de frecvență – **1.** Aparat care măsoară și afișează frecvența semnalelor electronice. **2.** Circuit electronic, adesea înglobat în calculatoarele de proces, care înregistrează frecvența apariției unei activități.

frequency-division multiplexing multiplexare cu divizarea frecvenței – *A se vedea* FDM.

frequency hopping salt de frecvență – Comutarea frecvenței în cadrul unei anumite lățimi de bandă în timpul unei transmisii punct la punct. Saltirile de frecvență reduc riscul interceptării neautorizate a semnalelor sau al efectelor cauzate de bruierea unei frecvențe.

frequency modulation modulare în frecvență – Codificarea informațiilor într-un semnal electric prin modificarea frecvenței acestuia. Modularea în frecvență se utilizează în gama de unde radio ultrascurte și pentru transmiterea semnalului sonor al emisiunilor de televiziune. A se vedea ilustrația. *Acronim:* FM. *De comparat cu* amplitude modulation.



Modulație în frecvență.

frequency modualtion encoding codificare prin modulare în frecvență – Numită pe scurt codificare FM, este o metodă de stocare a informațiilor pe disc, pe suprafața căruia sunt înregistrate atât datele, cât și semnalele de sincronizare, numite impulsuri de ceas. Codificarea FM este relativ ineficientă, deoarece ocupă o porțiune suplimentară din suprafața discului pentru impulsurile de ceas. A fost înlocuită în cea mai mare parte cu o metodă mai eficientă, numită codificare prin modulare în frecvență *modificată* (MFM), și cu o metodă complexă, dar foarte eficientă, numită codificare cu lungime limitată (run-length limited, RLL). *De comparat cu* modified frequency modulation encoding, run-length limited encoding.

frequency response răspunsul în frecvență – Domeniul frecvențelor pe care le poate reproduce un dispozitiv audio din semnalele de intrare. *A se vedea și* frequency.

frequency-shift keying codificare prin decalarea frecvenței – *A se vedea* FSK.

frequently asked questions întrebări puse frecvent – *A se vedea* FAQ.

friction feed alimentare prin fricțiune – Modalitate de a deplasa hârtia în imprimantă. Hârtia este presată de niște role pe tamburul imprimantei, fie, dacă imprimanta nu are tambur, între două seturi de role. Alimentarea prin fricțiune este utilizată în majoritatea imprimantelor care nu folosesc hârtie perforată (pentru mecanismul de alimentare prin tractare). La imprimantele care au atât mecanism de alimentare prin fricțiune, cât și mecanism de alimentare prin tractare, mecanismul de alimentare prin fricțiune trebuie dezactivat atunci când este folosită tractarea, pentru a evita suprasolicitarea mecanismului de tractare. *A se vedea și* platen. *De comparat cu* pin feed, tractor feed.

friendly prietenos – Referitor la caracteristicile încorporate în hardware sau în software pentru a face un calculator sau un program mai ușor de înțeles și de utilizat. Produsele prietenoase sunt promovate de fabricanți și foarte căutate de utilizatori. *A se vedea și* user friendly.

fringeware fringeware – Freeware a cărui fiabilitate sau valoare ridică semne de întrebare. *A se vedea și* freeware.

front end front-end – Referitor la aplicații, software sau caracteristică de software care asigură interfața către o altă aplicație sau instrument. Aplicația front-end oferă de obicei o interfață mult mai prietenoasă decât aplicația care rulează „în spatele" ei.

front-end processor procesor front-end – **1.** În general, calculator sau unitate de prelucrare ce produce și manipulează date pe care urmează să le primească alt procesor. *De comparat cu* back-end processor (definiția 2). **2.** În comunicații, calculator care este plasat între liniile de comunicație și calculatorul principal (gazdă) pentru a-l scuti pe acesta de sarcinile legate de comunicații. Uneori termenul este utilizat ca sinonim pentru controllerul de comunicații. Un procesor front-end este dedicat în întregime manipulării informațiilor transmise (inclusiv detectarea erorilor și operațiile de control), recepționării, transmiterii și, uneori, codificării mesajelor, precum și gestionării liniilor de comunicație. *A se vedea și* communications controller.

front panel panou frontal – Partea din față a carcasei calculatorului, pe care sunt plasate butoanele, comutatoarele și indicatoarele luminoase utilizate de cel care lucrează la calculator. *A se vedea și* console.

fry a prăji – A distruge o placă cu circuite sau altă componentă a calculatorului prin aplicarea unei tensiuni electrice prea mari. Chiar dacă tensiunea aplicată nu este prea mare, o componentă electronică se poate prăji în urma unei defecțiuni care mărește valoarea curentului peste limitele admise.

fs *A se vedea* femptosecond.

FSK Acronim pentru **f**requency-**s**hift **k**eying (codificare prin decalarea frecvenței). Formă de modulație foarte simplă, în care valorile digitale 0 și 1 sunt reprezentate prin două frecvențe diferite. Modulația FKS a fost utilizată de primele modemuri cu viteza de 300 de biți pe secundă.

FT1 *A se vedea* fractional T1.

FTAM Acronim pentru **F**ile-**T**ransfer **A**ccess and **M**anagement. Standard de comunicații pentru transferarea fișierelor între calculatoare de mărci sau modele diferite.

FTP[1] **1.** Acronim pentru **F**ile **T**ransfer **P**rotocol, protocolul utilizat la copierea fișierelor pe sau de pe un sistem de calcul de la distanță într-o rețea TCP/IP, cum ar fi Internet. Acest protocol permite utilizatorilor să folosească comenzi FTP atunci când lucrează cu fișiere (de exemplu, atunci când vor să obțină lista fișierelor și directoarelor unui sistem de la distanță). *A se vedea și* TCP/IP. **2.** Identificator de conectare utilizat de obicei pentru accesul FTP anonim.

FTP[2] a accede la FTP – A descărca fișiere sau a le încărca pe un sistem de la distanță utilizând protocolul File Transfer Protocol. Utilizatorul are nevoie de un client FTP pentru a transfera fișiere spre sau de la sistemul de la distanță, care trebuie să aibă un server FTP. În general, utilizatorul trebuie să aibă și un cont pe sistemul de la distanță, dar există și multe situri FTP care permit accesul FTP anonim. *A se vedea și* FTP client, FTP server.

FTP client sau **ftp client** client FTP – Program care permite utilizatorului să încarce sau să descarce fișiere de pe un sit FTP printr-o rețea care utilizează protocolul File Transfer Protocol (de exemplu, Internet). *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1). *De comparat cu* FTP server.

FTP commands comenzi FTP – Comenzi care fac parte din protocolul FTP. *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1).

FTP program sau **ftp program** program FTP – *A se vedea* FTP client.

FTP server server FTP – Server de fișiere care utilizează protocolul FTP pentru a permite utilizatorului să încarce sau să descarce fișiere prin Internet sau printr-o altă rețea TCP/IP. *A se vedea și* file server, FTP[1] (definiția 1), TCP/IP. *De comparat cu* FTP client.

FTP site sit FTP – **1.** Ansamblul de fișiere și programe care se găsește pe un server FTP. *A se vedea și* FTP server, FTP[1] (definiția 1). **2.** *A se vedea* FTP server.

full adder sumator complet – Circuit logic utilizat de un calculator pentru a aduna cifre binare. Sumatorul complet are trei intrări digitale (biți): cei doi biți care sunt însumați și un bit de transport. Circuitul are două ieșiri: una pentru sumă și una pentru bitul de transport. Sumatoarele complete sunt utilizate împreună cu circuite cu două intrări, numite *semisumatoare*, pentru a permite unui calculator să adune 4 sau mai mulți biți simultan. *A se vedea și* carry bit, half adder.

full-duplex duplex integral – *A se vedea* duplex[1].

full-duplex transmission transmisie duplex integral – *A se vedea* duplex[2] (definiția 1).

full justification aliniere stânga-dreapta – Referitor la culegerea literelor, prelucrarea textelor și tehnoredactarea computerizată, procesul de

aliniere a textului atât față de marginea din stânga a coloanei sau a paginii, cât și față de marginea din dreapta. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* justify (definiția 2).

full-motion video secvență video dinamică – Secvență de imagini video digitale, afișate cu o rată de 30 de cadre pe secundă (fps). *De comparat cu* freeze-frame video.

full-motion video adapter adaptor de secvențe video dinamice – Placă de extensie care convertește secvențele video provenite de la dispozitive cum ar fi videocasetofonul într-un format digital, care poate fi utilizat de calculator, ca de exemplu AVI, MPEG sau Motion JPEG. *A se vedea și* AVI, Motion JPEG, MPEG.

full name nume complet – Nume complet de utilizator, alcătuit de obicei din nume, prenume și inițiala celui de-al doilea prenume. Numele complet este păstrat adesea de sistemul de

operare ca parte a informațiilor de identificare și definire a contului utilizatorului. *A se vedea și* user account.

full-page display display cu afișarea întregii pagini – Display care dispune de un ecran și de o rezoluție suficient de mare pentru a putea afișa cel puțin o imagine de 8,5 x 11 inci. Asemenea displayuri sunt utile atunci când se lucrează cu aplicații de tehnoredactare computerizată. *Acronim:* FPD. *A se vedea și* portrait monitor.

full path cale completă – Nume de cale care conține toate componentele (numele unității, al directorului rădăcină, al eventualelor subdirectoare și al fișierului sau obiectului). *A se vedea și* pathname, root directory, subdirectory. *De comparat cu* relative path.

full pathname nume de cale complet – Într-un sistem ierarhic de organizare a fișierelor, înșiruirea directoarelor sau dosarelor care duc de la directorul rădăcină al unității de disc la un anumit fișier. De exemplu, în sistemul de operare MS-DOS, numele complet de cale c:\carte\capitol\fisier1.doc indică faptul că fișierul fisier1.doc se află în directorul numit *capitol*, care se află în directorul numit *carte* din directorul rădăcină al unității C:. *A se vedea și* path (definiția 2).

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel ilum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate

Aliniere stânga-dreapta.

full-screen pe tot ecranul – Capabil să utilizeze sau să fie afișat pe toată suprafața ecranului. Aplicațiile care rulează în mediile bazate pe ferestre, deși pot utiliza întreaga suprafață a ecranului, alocă de obicei diferite zone mai multor ferestre, fiecare dintre ele având posibilitatea să fie mărită astfel încât să acopere complet ecranul.

full-text search căutare după text complet – Căutarea unuia sau mai multor documente, înregistrări sau șiruri pe baza unui text complet, nu pe baza unui index care conține un set limitat de cuvinte cheie. De exemplu, căutarea după text complet poate localiza un document care conține cuvintele „albatroșii se mișcă cu stângăcie pe pământ", căutând în fișiere doar aceste cuvinte, fără să fie nevoie de un index care să conțină cuvântul cheie „albatros". *A se vedea și* index.

fully formed character caracter integral – Caracter produs prin lovirea unei benzi tușate cu un model în relief, la fel ca la mașina de scris. Spre deosebire de imprimantele matriceale, care tipăresc cu ajutorul unor ace, imprimantele cu impact care creează caractere integrale utilizează litere atașate unor rozete, bile, ciocănele, benzi sau lanțuri. *A se vedea și* daisy wheel, near-letter-quality, thimble.

fully populated board placă populată complet – Placă cu circuite imprimate pe care sunt ocupate toate soclurile circuitelor integrate. În particular, plăcile de memorie pot avea mai puține cipuri, astfel încât unele socluri să rămână neocupate. Despre o astfel de placă se spune că este *populată parțial*.

function funcție – **1.** Scopul sau acțiunea unui program sau unei rutine. **2.** Termen cu caracter general cu care este denumită o subrutină. **3.** În unele limbaje, cum ar fi Pascal, subrutină care returnează o valoare. *A se vedea și* function call, procedure, routine, subroutine.

functional design proiectare funcțională – Specificarea relațiilor dintre părțile funcționale ale unui calculator, prin prezentarea detaliilor referitoare la componentele logice și la modul în care acestea lucrează unele cu altele. Proiectarea funcțională este prezentată grafic sub forma unei diagrame funcționale, în care elementele sistemului sunt desemnate prin simboluri speciale.

functional programming programare funcțională – Stil de programare în care facilitățile sunt asigurate de funcții (subrutine), de obicei fără efecte secundare. Limbajele de programare pur funcționale nu conțin instrucțiunea de atribuire, aceasta fiind implementată prin operații de copiere și modificare. Se consideră că programarea funcțională este avantajoasă în cazul calculatoarelor cu prelucrare paralelă. *A se vedea și* side effect.

functional redundancy checking verificare prin redundanță funcțională – Metodă de prevenire a erorilor în care se utilizează două procesoare care execută aceleași instrucțiuni, cu aceleași date și în același timp. Dacă rezultatele obținute de cele două procesoare nu sunt identice, se semnalează apariția unei erori. Intel Pentium și procesoarele superioare au încorporat suportul pentru verificarea prin redundanță funcțională. *Acronim:* FRC.

functional specification specificație funcțională – Descrierea scopului, obiectivelor și tipurilor de operații care trebuie avute în vedere la dezvoltarea unui sistem de manipulare a informațiilor.

function call apel de funcție – Solicitarea unui program de a utiliza o anumită funcție. Apelul de funcție este codificat prin numele funcției însoțit de eventualii parametri ceruți de funcția respectivă. Funcția propriu-zisă poate să facă parte din program, poate să fie stocată în alt fișier și să fie adusă în program în timpul compilării sau poate să facă parte din sistemul de operare. *A se vedea și* function (definiția 2).

function key tastă funcțională – Una dintre cele 10 sau mai multe taste etichetate F1, F2, F3 și așa mai departe, care sunt plasate de-a lungul marginii din stânga a tastaturii sau a celei de sus (sau de-a lungul ambelor margini) și care sunt utilizate de programe pentru diverse operații speciale. Semnificația unei taste funcționale este stabilită de program sau, uneori, de utilizator.

Programele sau sistemul de operare utilizează tastele funcționale ca scurtături pentru diverse instrucțiuni obișnuite (cum ar fi apelarea unui ecran de asistență) sau pentru caracteristici care nu sunt disponibile altfel. *A se vedea și* key (definiția 1). *De comparat cu* Command key, Control key, Escape key.

function library bibliotecă de funcții – Ansamblu de rutine compilate împreună. *A se vedea și* function (definiția 2), library (definiția 1), toolbox.

function overloading supraîncărcare a funcțiilor – Capacitatea de a avea, într-un program, mai multe rutine cu același nume. Funcțiile se deosebesc între ele după tipurile parametrilor, după tipurile valorilor returnate sau atât după tipurile parametrilor, cât și după tipurile valorilor. Pe baza acestor tipuri, compilatorul selectează automat versiunea corectă. De exemplu, un program poate avea o funcție sinus care utilizează un parametru în virgulă mobilă pentru a reprezenta unghiul în radiani și o funcție sinus care utilizează un parametru de tip întreg pentru a reprezenta unghiul în grade. În acest program, sin(3,14159/2,0) va returna valoarea 1,0, deoarece sin de p/2 radiani este 1, dar sin(30) va returna valoarea 0,5, deoarece sin de 30 de grade este 0,5. *A se vedea și* operator overloading.

fuse siguranță fuzibilă – Element de circuit care se topește când curentul care trece prin el depășește un anumit nivel. Siguranța fuzibilă previne distrugerea circuitului de către un curent prea mare. Acționează la fel ca un întreruptor, dar nu poate fi reinițializat, așa că o siguranță arsă trebuie înlocuită cu una nouă. Siguranța fuzibilă constă dintr-un fir scurt având o anumită compoziție, un anumit diametru și o anumită lungime. Cu cât firul este mai gros, cu atât mai mare va trebui să fie curentul care trece prin ele pentru a le topi.

fusible link legătură fuzibilă – Componentă de circuit, adesea inclusă într-un circuit integrat, care este concepută să se topească la trecerea unui curent relativ mare prin ea. Spre deosebire de siguranțele fuzibile, care oferă protecție față de un curent prea mare, legăturile fuzibile permit modificarea unor circuite de către utilizator. Aceste legături erau utilizate în memoriile PROM și ele reprezintă elementele de bază ale unui tip de circuit cunoscut sub numele de vector logic programabil de către utilizator. Un astfel de circuit poate fi programat după fabricare, întrerupând anumite legături prin parcurgerea lor de către un curent suficient de mare. *A se vedea și* field-programmable logic array, PROM.

fuzzy logic logică vagă – Formă de logică utilizată în anumite sisteme expert și alte aplicații de inteligență artificială, în care variabilele pot avea diferite grade de adevăr sau de falsitate, acestea fiind reprezentate prin valori cuprinse între 1 (adevărat) și 0 (fals). În logica vagă, rezultatul unei operații poate fi exprimat printr-o probabilitate, nu printr-o certitudine. De exemplu, un rezultat poate fi probabil adevărat, posibil adevărat, posibil fals sau probabil fals. *A se vedea și* expert system.

FWIW Acronim pentru **f**or **w**hat **i**t's **w**orth (de acceptat cu rezerve). Expresie utilizată în poșta electronică și în grupurile de informare.

.fx În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Franța metropolitană.

FYI Acronim pentru **f**or **y**our **i**nformation (pentru informarea dumneavoastră). Expresie utilizată în poșta electronică și în grupurile de informare pentru a prezenta informații despre care se crede că sunt utile cititorului. **2.** Document electronic distribuit prin InterNIC ca un document RFC, dar care are rolul de a explica utilizatorilor un standard sau o caracteristică din Internet, nu de a defini ceva pentru dezvoltatori, așa cum face documentul RFC. *A se vedea și* InterNIC. *De comparat cu* RFC.

G *A se vedea* giga.

.ga În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Gabon.

GaAs *A se vedea* gallium arsenide.

gain câștig – Creșterea în amplitudine a unui semnal (cum ar fi tensiunea, curentul sau puterea) realizată de un circuit. Câștigul poate fi exprimat sub forma unui raport sau în decibeli. *A se vedea și* decibel.

gallium arsenide arseniură de galiu – Compus semiconductor utilizat în locul siliciului pentru a realiza dispozitive mai rapide, cu un consum mai mic și mai tolerante față de variațiile de temperatură și de radiații decât cele bazate pe siliciu. *Se mai numește și* GaAS.

game joc – *A se vedea* computer game.

game card cartelă cu jocuri – *A se vedea* ROM card.

game cartridge cartuș cu jocuri – *A se vedea* ROM cartridge.

Game Control Adapter La calculatoarele personale IBM și cele compatibile, circuit care prelucrează semnalele introduse printr-un port de jocuri. Dispozitivele de felul joystickurilor și paletelor de jocuri conțin potențiometre cu care se indică pozițiile prin variații ale unui nivel de tensiune electrică. Circuitul Game Control Adapter convertește aceste niveluri de tensiune în numere cu ajutorul unui convertor analogic-digital. *A se vedea și* analog-to-digital converter, game port, potentiometer.

game port port de jocuri – La calculatoarele personale IBM și cele compatibile, port de intrare/ieșire cu care se atașează dispozitive de felul joystickurilor și paletelor de jocuri. Portul de jocuri este adesea plasat împreună cu celelalte porturi de intrare/ieșire pe o singură placă de extensie. *A se vedea și* Game Control Adapter.

game theory teoria jocurilor – Teorie matematică, atribuită lui John von Neumann, în care strategia și probabilitatea sunt văzute asemenea unui joc în care fiecare jucător deține un control parțial și caută să obțină o poziție cât mai avantajoasă în raport cu ceilalți.

Gantt chart diagramă Gantt – Diagramă cu bare care prezintă diferite părți ale unui proiect sub firmă de bare de-a lungul unei axe orizontale a timpului. Diagramele Gantt sunt utilizate ca instrumente de planificare, cu ajutorul cărora se stabilesc etapele de execuție ale unui proiect. Cele mai multe dintre programele de planificare a proiectelor au posibilitatea de a crea diagrame Gantt.

gap interval – *A se vedea* inter-record gap.

garbage gunoi – Date incorecte sau alterate.

garbage collection colectarea gunoiului – Proces prin care se reface automat memoria heap. Sunt eliberate blocurile de memorie care au fost alocate anterior dar nu mai sunt utilizate, iar blocurile care sunt utilizate în continuare pot fi mutate pentru a se crea zone mai mari de memorie liberă. *A se vedea și* heap (definiția 1).

garbage in, garbage out gunoi bagi, gunoi scoți – Axiomă din domeniul calculatoarelor, conform căreia datele de intrare pentru un proces sunt incorecte, datele de ieșire vor fi și ele incorecte. *Acronim:* GIGO.

gas-discharge display display cu descărcare în gaz – Tip de display plat, utilizat de unele modele de calculatoare portabile, care conține un set de electrozi verticali și unul de electrozi orizontali, spațiul dintre aceștia fiind umplut cu neon. Aplicând o sarcină electrică câte unui electrod din fiecare set, neonul strălucește la punctul lor de intersecție (ca în cazul tuburilor cu neon) și se creează un punct luminos care reprezintă un pixel. *Se mai numește și* gas-plasma display (display cu plasmă). *A se vedea și* flat-panel display, pixel.

gas-plasma display display cu plasmă – *A se vedea* gas-discharge display.

gate poartă – **1.** Comutator electronic care constituie o componentă elementară a unui circuit digital. Are una sau mai multe intrări și, în funcție de starea acestora, scoate la ieșire un semnal electric care reprezintă o cifră binară 1 sau 0, conform unei operații booleene, cum ar fi ȘI, SAU sau NU. *Se mai numește și* logic gate (poartă logică). *A se vedea și* gate array. **2.** Terminalul de intrare al unui tranzistor cu efect de câmp. *Se mai numește și* gate electrode (electrodul porții). *A se vedea și* drain (definiția 1), FET, MOSFET, source (definiția 2). **3.** Structură de date utilizată de 80386 și de microprocesoarele superioare pentru a controla accesul la funcții privilegiate, pentru a schimba segmentele de date sau pentru a trece de la o acțiune la alta.

gate array vector de porți – Tip special de cip, care conține un grup nespecific de porți logice. Spre sfârșitul procesului de fabricație, cipului îi este adăugat un strat care conectează porțile astfel încât să implementeze o anumită funcție. Prin utilizarea unor modele diferite de conexiuni, firma producătoare poate realiza cipuri destinate unor întrebuințări diferite. Acest tip de circuit este utilizat de foarte multe firme producătoare, deoarece reduce timpul de proiectare și de fabricație. Principalul dezavantaj este faptul că o mare parte a cipului rămâne nefolosită. *Se mai numește și* application-specific integrated circuit, logic array.

gated trecere prin poartă – **1.** Legat printr-o poartă la următorul element logic dintr-un circuit electronic. **2.** Transmis printr-o poartă la următoarea rețea sau serviciu. De exemplu, o listă poștală din BITNET poate fi transmisă printr-o poartă unui grup de informare din Internet.

gate electrode electrod poartă – *A se vedea* gate (definiția 2).

gateway poartă – Dispozitiv care conectează rețele ce utilizează diferite protocoale de comunicații, astfel că informațiile pot trece de la una la cealaltă. Poarta are rolul de a transfera informațiile și de a le converti într-un format compatibil cu protocoalele utilizate de rețeaua destinatară. *De comparat cu* bridge.

gating circuit poartă de trecere – Comutator electronic a cărui ieșire este 1 sau 0, în funcție de starea uneia sau mai multor intrări. De exemplu, o poartă de trecere poate fi utilizată la validarea unui semnal de intrare, pe care îl lasă să treacă sau îl blochează în funcție de starea unuia sau mai multor semnale de control. O poartă de trecere poate fi realizată din una sau mai multe porți logice. *A se vedea și* gate (definiția 1).

.ga.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Georgia, Statele Unite.

.gb În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Marea Britanie.

GB *A se vedea* gigabyte.

Gbps *A se vedea* gigabits per second.

.gd În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Grenada.

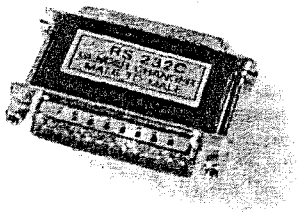
GDI Acronim pentru **G**raphical **D**evice **I**nterface. În Microsoft Windows, sistem de afișare grafică utilizat de aplicații pentru a afișa sau a tipări text definit prin puncte (fonturi TrueType), imagini și alte elemente grafice bitmap. Interfața GDI desenează pe ecran casetele de dialog, butoanele și celelalte elemente într-un stil unitar, apelând driverele de ecran corespunzătoare și transferându-le informațiile referitoare la articolul care urmează să fie desenat. De asemenea, GDI este utilizată de imprimantele GDI, care dispun de capacități limitate de pregătire a paginii în vederea tipăririi. Interfața GDI este cea care preia această sarcină, apelând driverele de tipărire corespunzătoare și mutând imaginea sau documentul la imprimantă, în loc să reformateze imaginea sau documentul în PostScript sau în alt limbaj de tipărire. *A se vedea și* bitmapped font, dialog box, driver, PostScript.

.ge În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Georgia.

geek 1. În general, persoană pasionată de activitățile intelectuale (cum ar fi jocurile de cuvinte, programarea calculatoarelor sau utilizarea Internetului) într-o măsură care trece de limita normală. O astfel de persoană invocă această denumire cu mândrie, dar cuvântul poate avea și un caracter jignitor, atunci când sugerează incapacitatea de a stabili relații normale cu restul societății. **2.** Expert în calculatoare. Pentru conotații, vezi definiția 1. *De comparat cu* guru, techie.

gender bender *A se vedea* gender changer.

gender changer adaptor mamă-tată – Dispozitiv care permite cuplarea a două conectoare mamă sau a două conectoare tată. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* gender bender.



Adaptor mamă-tată.

General Protection Fault Condiția de eroare pe care o semnalează un procesor 80386 sau unul superior atunci când rulează în modul protejat (de exemplu, sub Windows 3.1) și o aplicație încearcă să acceadă la memoria din afara spațiului autorizat sau conține o instrucțiune care nu este recunoscută. *Acronim:* GPF. *A se vedea și* protected mode.

General Public License Licență Publică Generală – Acordul pe baza căruia Free Software Foundation distribuie software, cum ar fi utilitarele GNU (GNU's Not UNIX). Cel care deține o copie a acestui program o poate redistribui unei alte părți și poate percepe taxe pentru distribuire și serviciile de asistență, dar nu poate interzice celeilalte părți să procedeze la fel. Utilizatorul poate modifica programul, dar dacă distribuie o versiune modificată, aceasta trebuie să fie marcată clar și face, și ea, obiectul acestui acord. De asemenea, distribuitorul trebuie să asigure codul sursă sau să indice locul de unde poate fi obținut. *Se mai numește și* copyleft. *A se vedea și* free software, Free Software Foundation, GNU.

general-purpose computer calculator de uz general – Calculator cu care se poate executa orice operație de prelucrare a datelor utilizând un software specific.

general-purpose controller controller de uz general – Controller care are diverse întrebuințări. *A se vedea și* controller.

General-Purpose Interface Bus Magistrală elaborată pentru schimbul de informații dintre calculatoare și echipamente de automatizare industrială. Specificațiile electrice ale acestei magistrale au fost incluse în standardul IEEE. *Acronim:* GPIB. *A se vedea și* IEEE 488.

general-purpose language limbaj de uz general – Limbaj de programare, cum ar fi Ada, Basic, C sau Pascal, care poate fi utilizat pentru a crea diverse tipuri de aplicație. Ca un contraexemplu, SQL, spre deosebire de limbajele de uz general, a fost conceput numai pentru bazele de date.

general-purpose register registru de uz general – **1.** Registru din microprocesor ce poate fi folosit pentru orice, deoarece nu este rezervat pentru o anumită utilizare a procesorului sau a sistemului de operare (așa cum este selectorul de segment sau indicatorul de stivă). **2.** Orice circuit digital capabil să stocheze date binare.

generation generație – **1.** Concept utilizat pentru a face distincția între diferite versiuni de fișiere stocate. Cea mai veche versiune se numește bunic, următoarea părinte, iar cea mai nouă, fiu. **2.** Concept utilizat pentru a face distincția între un proces, procesul pe care îl inițiază (copilul său) și procesul care l-a inițiat (părintele său sau bunicul copilului). *A se vedea și* process[1]. **3.** Categorie care face deosebirea între produse, cum ar fi calculatoarele sau limbajele de programare, în funcție de noutățile tehnologice pe care le conțin. *A se vedea și* computer.

generic icon pictogramă generică – Pictogramă care apare pe ecranul unui calculator Macintosh pentru a identifica un fișier doar ca document sau aplicație. De obicei, pictograma unei aplicații este specifică acelei aplicații, iar pictograma unui fișier este specifică aplicației în care se deschide fișierul. Dacă apare o pictogramă generică, înseamnă că informațiile utilizate de Macintosh Finder pentru a identifica aplicația au fost alterate. *A se vedea și* Finder, icon, Macintosh.

GEnie Acronim pentru **G**eneral **E**lectric **n**etwork for **i**nformation **e**xchange (rețeaua General Electric pentru schimbul de informații). Serviciu on-line înființat de General Electric (GE) Information Services. GEnie oferă informații cu caracter economic, forumuri, posibilitatea de a cumpăra diverse produse, știri și acces la poșta electronică prin Internet.

geographic information system sistem informațional geografic – Aplicație sau suită de aplicații cu care pot fi văzute și create hărți. În general, sistemele informaționale geografice conțin un sistem de vizualizare (care permit uneori utilizatorului să vadă hărțile cu un browser Web), un mediu de creare a hărților și un server care gestionează hărțile și datele pentru vizualizarea în timp real. *Acronim:* GIS.

geometry geometrie – Ramura matematicii care se ocupă de construirea, proprietățile și relațiile dintre puncte, linii, unghiuri, curbe și diferite forme. Geometria este o componentă esențială a programelor de proiectare asistată de calculator și de grafică.

GeoPort Port I/O serial de mare viteză cu care sunt dotate calculatoarele Macintosh Centris 660AV, Quadra 660AV, Quadra 840AV și PowerMac. Portul GeoPort permite conectarea oricărui dispozitiv serial compatibil Macintosh, dar dacă se utilizează hardware și software create special pentru GeoPort, se pot obține viteze de transmisie de 2 megabiți pe secundă (Mbps) și se pot realiza transmisii de voci, faxuri, date și secvențe video.

GEOS Sistem de operare creat de Geoworks (fosta Berkeley Softworks). GEOS este o interfață grafică cu utilizatorul, compactă, orientată spre obiecte, care poate rula pe platforme Apple, Commodore și MS-DOS.

geostationary geostaționar – *A se vedea* geosynchronous.

geosynchronous geosincron – Care realizează o mișcare de revoluție în intervalul unei rotații complete a Pământului (de exemplu, un satelit). *Se mai numește și* geostationary (geostaționar).

germanium germaniu – Element semiconductor (cu numărul atomic 32) utilizat la fabricarea anumitor tranzistoare, diode și celule solare, dar care a fost înlocuit de siliciu în majoritatea aplicațiilor. Germaniul are nevoie de o tensiune de polarizare mai mică decât siliciul, dar este mult mai sensibil la căldură (de exemplu, la lipire).

get aducere – Comandă FTP care determină serverul să transfere un anumit fișier clientului. *A se vedea și* FTP client, FTP commands, FTP server.

.gf În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guyana Franceză.

GFLOP *A se vedea* gigaflops.

.gh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ghana.

ghost[1] fantomă – Dublură estompată care apare ușor deplasată față de imaginea principală pe ecranul de afișare (datorită reflexiei semnalului transmis) sau pe un material tipărit (datorită unor elemente de tipărire instabile).

ghost[2] a crea fantome – **1.** A crea o dublură, cum ar fi dublarea unei aplicații în memorie. *A se vedea și* screen saver. **2.** A afișa o opțiune dintr-un meniu sau submeniu cu caractere estompate, pentru a indica faptul că nu poate fi selectată pentru moment.

ghosting crearea de fantome – *A se vedea* burn in (definiția 2).

.gi În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Gibraltar.

.gif Extensia de fișier care identifică imaginile bitmap GIF. *A se vedea și* GIF.

GIF Acronim pentru **G**raphics **I**nterchange **F**ormat. Un format de fișier de grafică elaborat de CompuServe și utilizat la transmiterea imaginilor rastru prin Internet. O imagine poate conține până la 256 de culori, inclusiv o culoare transparentă. Mărimea fișierului depinde de numărul de culori utilizate. Metoda de comprimare LZW permite reducerea dimensiunii acestui tip de fișier. *A se vedea și* raster graphics. **2.** Imagine grafică stocată într-un fișier de tip GIF.

giga- giga – **1.** Un miliard (1.000 de miliarde, 10^9). **2.** Referitor la stocarea datelor, 1.024 x 1.048.576. *A se vedea și* gigabyte, gigaflops, gigahertz, kilo-, mega-.

Gigabit Ethernet Standard numit și IEEE 802.3z, care include suport pentru transmisii cu rate de 1.000 de megabiți pe secundă (Mbps) printr-o rețea Ethernet. Standardul Ethernet obișnuit (802.3) permite transmisii cu rate până la 100 Mbps. *De comparat cu* Ethernet/802.3.

gigabits per second gigabiți pe secundă – Măsură a vitezei de transfer a datelor (de exemplu, printr-o rețea) exprimată ca multipli de 1.073.741.824 (2^{30}) de biți. *Acronim:* Gbps.

gigabyte gigabyte – **1.** 1.024 de megaocteți (1.024 x 1.048.576 [2^{30}] de octeți). **2.** O mie de megaocteți (1.000 x 1.048.576 octeți). *Acronim:* GB.

gigaflops gigaflops – Măsură a capacității de calcul: un miliard (1.000 de milioane) de operații în virgulă mobilă pe secundă. *Acronim:* GFLOP. *A se vedea și* floating-point operation.

gigahertz gigahertzi – Măsură a frecvenței: un miliard (1.000 de milioane) de cicluri pe secundă. Se notează prescurtat GHz.

GIGO *A se vedea* garbage in, garbage out.

GIS *A se vedea* geographic information system.

GKS *A se vedea* Graphical Kernel System.

.gl În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Groenlanda.

glare filter filtru antireflexie – Mască transparentă care se plasează peste ecranul unui monitor video pentru a reduce sau a elimina lumina reflectată de suprafața sa de sticlă.

glitch perturbare – **1.** Problemă, de obicei cu caracter minor. **2.** Creștere de scurtă durată a tensiunii electrice.

global global – Ceea ce se referă la un document, fișier sau program în întregul lui, nu doar la un segment. *De compa- rat cu* local, local variable.

global group grup global – În Windows NT Advanced Server, ansamblu de conturi de utilizator dintr-un domeniu căruia i s-au acordat permisiuni și drepturi de acces la resurse, servere și stații de lucru atât din afara domeniului grupului, cât și din interiorul lui. *A se vedea și* group, local group, Windows NT, Advanced Server.

global unique identifier identificator unic global – În specificația Component Object Model (COM), cod pe 16 biți cu ajutorul se poate identifica interfața cu un obiect în cadrul tuturor calculatoarelor și rețelelor. Un astfel de identificator este unic deoarece conține un marcaj de timp și un cod bazat pe adresa de rețea cablată pe cartela cu interfața de rețea locală a calculatorului gazdă. *Acronim:* GUID.

global operation operație globală – Operație, cum ar fi căutarea și înlocuirea, care afectează în întregime un document, un program sau alt obiect (de exemplu, un disc).

global search and replace căutare globală și înlocuire – Operație de căutare și înlocuire care localizează toate aparițiile din document ale unui șir selectat. *A se vedea și* search and replace.

Global System for Mobile Communications Standard de telefon celular digital utilizat în mai mult de 60 de țări, acoperind o mare parte a Europei. Au fost introduse sisteme GSM de probă și în Statele Unite. *Acronim:* GSM.

global universal identification identificare universală globală – Schemă de identificare în

care doar un singur nume este asociat unui anumit obiect; acest nume este acceptat pe toate platformele și în toate aplicațiile. *Acronim:* GUID. *A se vedea și* globally unique identifier.

global variable variabilă globală – Variabilă a cărei valoare poate fi folosită și modificată oriunde în program, nu doar în cadrul rutinei în care a fost definită. *A se vedea și* global. *De comparat cu* local variable.

.gm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Gambia.

.gn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guineea.

gnomon gnomon – În grafica la calculator, reprezentarea sistemului de axe tridimensional (x-y-z).

GNU Acronim pentru **G**NU's **N**ot **U**NIX (GNU nu este UNIX). Ansamblu software bazat pe sistemul de operare UNIX, întreținut de Free Software Foundation. GNU este distribuit conform unei Licențe Publice Generale, care prevede că la distribuirea acestui software sau a unui program bazat pe el se pot percepe taxe doar pentru distribuire și asistență, iar utilizatorul are dreptul să modifice și să redistribuie codul în aceleași condiții. *A se vedea și* Free Software Foundation, General Public License. *De comparat cu* Linux.

Good Times virus virusul Good Times – Pretins virus e-mail asupra căruia s-a atras atenția prin mesaje de avertizare trimise prin Internet, fax sau poșta obișnuită. Avertismentele susțineau că mesajele e-mail care conțin cuvintele „Good Times" pot distruge sistemul celui care le citește. De fapt, este imposibil să produci stricăciuni unui sistem prin citirea unui mesaj e-mail, deși pot fi introduși viruși în fișiere atașate mesajelor e-mail. Unii au considerat că „virusul" este tocmai lanțul de scrisori pentru care se irosește lățimea de bandă a Internetului și timpul utilizatorilor. Mai multe informații referitoare la astfel de farse sau despre viruși reali pot fi obținute de la CERT (http://www.cert.org/). *A se vedea și* urban legend, virus.

Gopher sau **gopher** Utilitar pentru Internet, cu ajutorul căruia pot fi găsite diverse informații-text ce sunt prezentate sub forma unor meniuri ierarhice, din care utilizatorul alege submeniuri sau fișiere ce pot fi descărcate și afi-

şate. Un client Gopher are acces la toate serverele Gopher disponibile, aşa că se poate spune că utilizatorul are acces la un „spaţiu Gopher". Numele (popândău) are trei justificări: programul este conceput să caute informaţiile dorite, răscoleşte prin Internet şi scoate la iveală informaţiile şi a fost creat la Universitatea Minnesota (a cărei echipă atletică se numea Golden Gophers). Gopher a fost înglobat în World Wide Web.

Gopher server server Gopher – Software-ul care oferă meniurile şi fişierele celui care utilizează programul Gopher. *A se vedea şi* Gopher.

Gopher site sit Gopher – Calculator din Internet la care rulează un server Gopher. *A se vedea şi* Gopher, Gopher server.

Gopherspace spaţiu Gopher – Totalitatea informaţiilor din Internet la care Gopher oferă accesul sub formă de meniuri şi documente.

GOSIP Acronim pentru **G**overnment **O**pen **S**ystems **I**nterconnection **P**rofile. Cerinţă a guvernului Statelor Unite ca reţelele achiziţionate să fie conforme standardului ISO/OSI. Această directivă a devenit operaţională la 15 august 1990, dar nu a fost niciodată respectată complet şi a fost înlocuită cu POSIT.

GOTO statement instrucţiune GOTO – Instrucţiune de control utilizată în programe pentru a transfera execuţia către altă instrucţiune; echivalentul de nivel înalt al unei instrucţiuni de ramificare sau de salt. În general, nu se recomandă utilizarea instrucţiunilor GOTO, deoarece programatorul munceşte mai mult pentru a descoperi logica programului, iar compilatorului îi este mai greu să genereze un cod optimizat. *A se vedea şi* branch instruction, jump instruction, spaghetti code.

.gov În sistemul DNS, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele întreţinute de instituţiile guvernamentale. Numele de domeniu .gov apare ca un sufix al adresei. În Statele Unite, domeniu .gov poate fi utilizat doar de institutele guvernamentale federale care nu au caracter militar. Guvernele statale din Statele Unite utilizează domeniile .stat.us, unde .us este precedat de două litere care specifică statul respectiv, sau doar .us. Domeniul .us cuprinde alte guverne regionale. *A se vedea şi* DNS (definiţia 1), domain (definiţia 3), .state.us, .us. *De comparat cu* .com, .edu, .mil, .net, .org.

.gov.ca În Internet, domeniul principal folosit la specificarea adreselor care aparţin guvernului canadian.

Government Open Systems Interconnection Profile *A se vedea* GOSIP.

.gp În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guadelupa.

GPF *A se vedea* General Protection Fault.

GPIB *A se vedea* General-Purpose Interface Bus.

GPL *A se vedea* General Public License.

.gq În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guineea Ecuatorială.

.gr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Grecia.

grabber prinzător – **1.** Dispozitiv care permite utilizatorului să captureze imaginile grafice de la o cameră de luat vederi sau de la altă sursă de secvenţe video dinamice şi să le stocheze în memorie. *Se mai numeşte şi* frame grabber (prinzător de cadre), video digitizer (digitizor video). **2.** Orice dispozitiv care permite capturarea datelor. **3.** Software care realizează un „instantaneu" al imaginii afişate pe ecran prin transferarea unei porţiuni din memoria video într-un fişier de pe disc. **4.** În unele aplicaţii de grafică, un anumit tip de indicator de mouse.

graceful exit ieşire elegantă – Terminarea metodică a unui proces, chiar şi atunci când apar erori, astfel încât sistemul de operare sau procesul părinte să redobândească controlul şi sistemul să nu-şi piardă starea de echilibru. Acesta este comportamentul aşteptat. *A se vedea şi* fail-soft system.

grade clasă – În comunicaţii, domeniul frecvenţelor disponibile pentru transmisie într-un singur canal. De exemplu, frecvenţele telefonice de clasă vocală variază de la 300 de hertzi la 3.400 de hertzi.

grade of service clasa serviciului – Probabilitatea ca utilizatorul unei reţele de comunicaţii partajate, cum ar fi reţeaua telefonică publică, să primească un semnal cu semnificaţia „toate canalele ocupate". Clasa serviciului este utilizată ca o măsură a capacităţii unei reţele de a face faţă traficului, luându-se în considerare o anumită perioadă, cum ar fi ora de vârf a traficului. De exemplu, clasa de serviciu 0,002 implică faptul că un utilizator are 99,8% şanse

ca apelul făcut în perioada respectivă să ajungă la destinaţie.

grafPort Referitor la calculatoare Apple Macintosh, structură care defineşte un mediu de grafică având propria sa dimensiune de toc, font, modele de umplere şi aşa mai departe. Fiecare fereastră are o structură grafPort, astfel de structuri putând fi utilizate pentru a trimite imagini grafice în ferestre care nu sunt afişate pe ecran sau în fişiere.

graftal graftal – Familie de forme geometrice similare fractalilor, dar mai uşor de calculat. Graftalii sunt utilizaţi adesea în industria efectelor speciale, pentru a crea imagini şi structuri sintetice, cum ar fi copaci sau plante. *A se vedea şi* fractal.

grammar checker verificator gramatical – Accesoriu software care caută în texte construcţii gramaticale greşite.

grandfather bunic – *A se vedea* generation (definiţia 1).

grandfather/father/son bunic/tată/fiu – *A se vedea* generation (definiţia 1).

grandparent bunic – *A se vedea* generation (definiţia 2).

granularity granularitate – Modalitate de apreciere a unei activităţi sau caracteristici (cum ar fi rezoluţia ecranului, căutarea şi sortarea sau alocarea tranşelor de timp), care variază de la „grosier" la „fin" şi este exprimată în unitatea de măsură corespunzătoare (pixeli, seturi de date sau tranşe de timp). Cu cât unităţile sunt mai mari, cu atât granularitatea este mai grosieră.

graph graf – În programare, structură de date alcătuită din zero sau mai multe noduri şi zero sau mai multe muchii, care conectează perechi de noduri. Dacă oricare pereche de noduri din graf poate fi conectată printr-o cale alcătuită din muchii, se spune că graful este conex. Subgraful este o submulţime de noduri şi de muchii a unui graf. Graful este direcţionat (digraf) dacă fiecare muchie leagă două noduri într-un singur sens. Graful este ponderat dacă fiecărei muchii îi este asociată o valoare. *A se vedea şi* node (definiţia 3), tree.

Graphical Device Interface *A se vedea* GDI.

graphical interface interfaţă grafică – *A se vedea* graphical user interface.

Graphical Kernel System Standard de grafică la calculator, recunoscut de ANSI şi ISO, care

specifică metode de descriere, manipulare, stocare şi transferare a imaginilor grafice. Lucrează la nivel de aplicaţie (nu de hardware) şi are în vedere staţii de lucru logice (combinaţii de dispozitive de intrare şi de ieşire, cum ar fi tastatura, mouse-ul şi monitorul), nu dispozitive individuale. Graphical Kernel System a fost elaborat în 1978 pentru grafica bidimensională, iar modificarea ulterioară, GKS-3D, l-a extins şi la grafica tridimensională. *Acronim:* GKS. *A se vedea şi* ANSI, ISO.

graphical user interface interfaţă grafică cu utilizatorul – Tip de mediu care reprezintă programele, fişierele şi opţiunile prin pictograme, meniuri şi casete de dialog afişate pe ecran. Utilizatorul selectează şi activează opţiunile dorite indicându-le şi executând clic cu mouse-ul sau, adesea, cu tastatura. Un anumit articol (cum ar fi o bară de derulare) funcţionează identic în toate aplicaţiile, deoarece interfaţa grafică cu utilizatorul asigură rutine software standard pentru a trata aceste elemente şi pentru a raporta acţiunile utilizatorilor (cum ar fi apăsarea unei taste sau executarea unui clic cu mouse-ul pe o anumită pictogramă sau pe o anumită porţiune de text); aplicaţiile apelează aceste rutine şi le transmit parametri caracteristici, în loc să le re-creeze de la zero. *Acronim:* GUI.

graphic character caracter grafic – Orice caracter care este reprezentat printr-un simbol vizibil, cum ar fi un caracter ASCII. Un caracter grafic nu este acelaşi lucru cu un caracter de grafică. *De comparat cu* graphics character.

graphic limits limitele graficii – Pe ecranul unui calculator, conturul unei imagini grafice într-un program de grafică, ce delimitează suprafaţa acesteia. În unele medii de grafică, limitele graficii sunt cele mai mici dreptunghiuri care pot cuprinde imaginea grafică respectivă, numite *bounding rectangle* (dreptunghiuri delimitatoare) sau *bounding box* (casete delimitatoare).

graphics accelerator accelerator de grafică – Adaptor video care conţine un coprocesor de grafică. Un accelerator de grafică poate actualiza afişarea pe display mult mai rapid decât unitatea centrală de prelucrare şi eliberează cipul CPU pentru alte operaţii. În cazul unui software modern, cum ar fi interfeţele grafice cu utilizatorul şi aplicaţiile multimedia, un acce-

lerator de grafică reprezintă o necesitate. *A se vedea și* graphics coprocessor, video adapter.

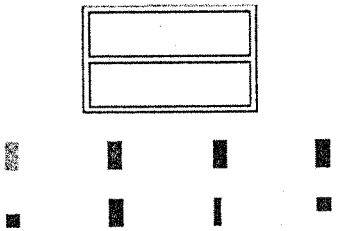
graphics adapter adaptor de grafică – Adaptor video capabil să afișeze atât imagini grafice, cât și caractere alfanumerice. Aproape toate adaptoarele video utilizate în prezent sunt adaptoare de grafică.

graphics card cartelă de grafică – *A se vedea* video adapter.

graphics character caracter de grafică – Caracter care poate fi combinat cu altele pentru a crea imagini grafice simple, cum ar fi linii, casete și blocuri solide sau umbrite. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* graphic character.

Graphics Controller Porțiunea adaptoarelor video EGA și VGA care permite calculatorului accesul la bufferul video. *A se vedea și* EGA, VGA.

graphics coprocessor coprocesor de grafică – Microprocesor specializat, conținut de anumite adaptoare video, care primește instrucțiuni de la CPU și generează imagini grafice cum ar fi liniile și suprafețele umplute, eliberând cipul CPU pentru alte activități.



Caracter de grafică. Casetă realizată cu caractere de grafică de tip linie (sus); blocuri solide și umbrite (jos) din setul de caractere extins IBM.

graphics data structure structură de date pentru grafică – Structură de date concepută special pentru a reprezenta unul sau mai multe elemente de imagine grafică.

graphics engine motor de grafică – **1.** Adaptor de afișare care poate realiza prelucrări grafice de mare viteză, eliberând cipul CPU pentru alte activități. *Se mai numește și* graphics accelerator, video accelerator. **2.** Software care, pe baza unor comenzi primite de la o aplicație, trimite instrucțiunile corespunzătoare hard-

ware-ului care creează efectiv imaginile grafice. Ca exemple pot fi date Macintosh QuickDraw și Windows Graphics Device Interface (GDI).

Graphics Interchange Format *A se vedea* GIF.

graphics interface interfață de grafică – *A se vedea* interfață grafică cu utilizatorul.

graphics mode modul de grafică – **1.** În cazul calculatoarelor de tip IBM PC, modul de afișare în care liniile și caracterele de pe ecran sunt desenate pixel cu pixel. Deoarece modurile de grafică construiesc imagini plecând de la punctele individuale ale ecranului, programele dispun de o flexibilitate mai mare în crearea imaginilor decât în modul de text (de caractere). Astfel, calculatorul este capabil să afișeze un indicator de mouse ca săgeată sau de altă formă, în loc să utilizeze pătrate sau dreptunghiuri clipitoare, și poate afișa atribute de caracter, cum ar fi aldine sau cursive, prezentând textul așa cum va fi tipărit, fără să mai fie necesare convențiile cum ar fi evidențierea, sublinierea sau alternarea culorilor. *De comparat cu* text mode. **2.** Set particular de culori și de rezoluții, asociat adesea unui anumit adaptor video (cum ar fi VGA, care afișează 16 culori și 640 x 480 de pixeli pe ecran). *A se vedea și* high resolution, low resolution, resolution (definiția 1).

graphics port port de grafică – *A se vedea* grafPort.

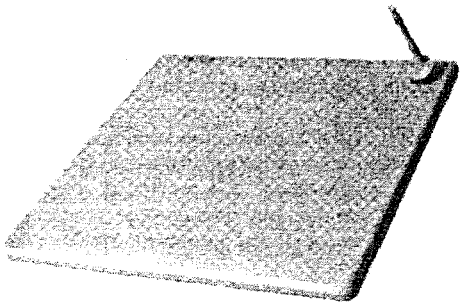
graphics primitive primitivă grafică – Element de desenare, cum ar fi un caracter, un arc sau un poligon, care este desenat și manipulat ca o singură unitate, fiind combinat cu alte primitive pentru a crea o imagine. *De comparat cu* entity.

graphics printer imprimantă grafică – Imprimantă, cum ar fi o imprimantă cu laser, cu jet de cerneală sau matriceală, capabilă să producă imagini grafice formate punct cu punct, nu doar text. În prezent, aproape toate imprimantele utilizate la calculatoarele personale sunt imprimante de grafică. Singura excepție o constituie imprimantele cu rozetă. *De comparat cu* character printer.

graphics processor procesor de grafică – *A se vedea* graphics coprocessor.

graphics tablet tabletă grafică – Dispozitiv utilizat la introducerea datelor referitoare la diferite poziții ale unei imagini grafice în aplicații inginerești, de proiectare sau de ilustrare. O plan-

șetă de plastic este prevăzută cu un puc sau cu un toc (numit și creion) și circuite traductoare care transmit calculatorului poziția pucului, iar acesta afișează pe ecran cursorul în poziția corespunzătoare. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* digitizing tablet (tabletă de digitizare). *A se vedea și* puck, stylus.



Tabletă grafică.

graphics terminal terminal grafic – Terminal capabil să afișeze atât imagini grafice, cât și text. Astfel de terminale pot interpreta de obicei comenzi de control grafice, în loc să accepte doar șiruri de pixeli gata prelucrați.

Gray code cod Gray – *A se vedea* cyclic binary code.

gray scale gama nuanțelor de gri – Grup de nuanțe, de la negru la alb, utilizat în grafica la calculator pentru a reda detaliile unei imagini sau pentru a reprezenta o imagine color pe un dispozitiv de ieșire monocrom. La fel ca și numărul culorilor, numărul nuanțelor de gri depinde de numărul biților de stocare alocați fiecărui pixel. Nuanțele de gri intermediare pot fi reprezentate prin nuanțe propriu-zise, prin autotipii sau prin amestecuri de nuanțe. *A se vedea și* dithering, halftone.

greater than mai mare decât – *A se vedea* relational operator.

greater than or equal to mai mare sau egal cu – *A se vedea* relational operator.

Great Renaming Marea Redenumire – Schimbarea sistemului de ierarhii Usenet în tot Internetul. Înainte de Marea Redenumire, realizată în 1985, grupurile de informare care nu erau locale aveau nume de forma net.*; de exemplu, un grup dedicat codurilor sursă era denumit

net.sources, iar după Marea Redenumire a devenit comp.sources.misc. *A se vedea și* local newsgroup, newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

greeking a simula – **1.** A utiliza bare gri sau alte elemente grafice pentru a reprezenta rândurile de caractere prea mici pentru a fi afișate lizibil pe un ecran cu o anumită rezoluție, ca atunci când se vizualizează macheta unei pagini sau a două pagini alăturate. **2.** Utilizarea unor cuvinte fără sens pentru a reprezenta textul unui document în exemplarele de probă. De obicei se folosește un amestec de cuvinte latine, cum ar fi „Lorem ipsum dolor sit amet".

greek text text simulat – *A se vedea* greeking.

Green Book Culegere de specificații elaborată de Sony și Philips Corporation pentru tehnologia CD-I (compact-disc interactiv). *A se vedea și* CD-I. *De comparat cu* Orange Book (definiția 2), Red Book (definiția 2).

green PC PC ecologic – Sistem de calcul proiectat astfel încât să funcționeze cu un consum redus de energie electrică. De exemplu, unele sisteme întrerup alimentarea unor subansambluri neesențiale dacă nu se detectează nici o intrare într-un anumit interval de timp, această stare fiind cunoscută sub numele de *sleep mode* (stare de inactivitate). De asemenea, PC-urile ecologice se remarcă prin ambalaje minimale și utilizarea unor componente reciclabile (de exemplu, cartușele cu toner).

Gregorian calendar calendarul gregorian – Calendarul utilizat în prezent în Occident, introdus de papa Grigore al XIII-lea în 1582 în locul calendarului iulian. Pentru a aproxima mai precis lungimea anului astronomic (365,2422 zile), anii divizibili prin 100 sunt ani bisecți doar dacă sunt divizibili și prin 400 (astfel, anul 2000 va fi an bisect, dar 1900 nu a fost). Pentru a corecta eroarea acumulată începând cu anul 1 după Hristos, au fost eliminate 10 zile din luna octombrie a anului 1582. Anglia și coloniile americane nu au adoptat calendarul gregorian decât în 1752, când au sărit peste 11 zile. *De comparat cu* Julian calendar.

grep[1] Acronim pentru **g**lobal **r**egular **e**xpression **p**rint. Comandă UNIX cu care se caută unul sau mai multe fișiere după un cuvânt cheie.

grep[2] a utiliza căutarea grep – A căuta un text, în special cu utilitarul grep din UNIX.

grid grilă – Două seturi de linii sau elemente liniare perpendiculare unele pe altele. O foaie de calcul tabelar este o grilă de linii și coloane, un ecran grafic este o grilă de șiruri de pixeli dispuse orizontal și vertical. O astfel de grilă este utilizată și la recunoașterea optică a caracterelor, pentru a măsura sau a clasifica un caracter. *A se vedea și* Cartesian coordinates.

grok A înțelege în profunzime și a aprecia ceva. Termenul este preluat din romanul *Stranger in a Strange Land* de Robert A. Heinlein, unde era un cuvânt marțian care însemna „a bea", sugerând interesul deosebit pe care îl are un marțian (locuitor al unei planete secetoase) pentru apă. Hackerii utilizează adesea acest termen (de exemplu, în discuțiile prin Internet) pentru a sugera o specializare de nivel înalt în calculatoare. *A se vedea și* cyberpunk.

ground pământ – Traseu care leagă un circuit electric la pământ sau la un corp bun conducător de electricitate, de obicei ca măsură de protecție. *A se vedea și* grounding.

grounding împământare – Conectarea unei porțiuni dintr-un circuit electric la un traseu comun, care are rol de referință pentru celelalte tensiuni din circuit. Traseul de împământare al plăcilor cu circuite este conectat de obicei la șasiul (cadrul de metal) care susține placa, iar acesta se conectează la cel de-al treilea fir al cordonului de alimentare, care asigură legătura la pământ. Această legătură este esențială în prevenirea electrocutării.

group[1] grup – Ansamblu de elemente care pot fi tratate ca un întreg, cum ar fi un ansamblu de înregistrări dintr-un raport al unei baze de date sau un ansamblu de obiecte dintr-un program de desenare care pot fi mutate sau transformate ca și cum ar fi un singur obiect. În diverse sisteme de operare pentru mai mulți utilizatori, grupul este un set de conturi, numite uneori *membri*; privilegiile pot fi acordate pe grupuri, fiecare membru putând să beneficieze de privilegiile acordate grupului din care face parte. *A se vedea și* built-in groups, global group, local group, user account.

group[2] a grupa – Într-un program de desenare, a transforma mai multe obiecte într-un grup. *A se vedea și* drawing program.

groupware groupware – Software care permite unui grup de utilizatori dintr-o rețea să colaboreze în timp ce lucrează la un anumit proiect. Groupware-ul oferă servicii de comunicații (cum ar fi poșta electronică), posibilitatea de elaborare în comun a documentelor, capacități de planificare și de ținere a evidenței lucrărilor. Documentele pot conține text, imagini sau alte forme de informații.

grovel a se târî în genunchi – **1.** A căuta sau a munci mult, dar fără rezultate evidente. Unele programe primesc o intrare și evoluează ca melcul până ajung să afișeze vreun rezultat. Situații asemănătoare apar când un programator trebuie să caute într-o documentație stufoasă pentru a găsi definiția unei comenzi sau când verifică instrucțiune cu instrucțiune un cod pentru a descoperi o eroare. **2.** A publica un articol prin care se cere o favoare unui grup de informare.

GSM *A se vedea* Global System for Mobile Communications.

.gt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guatemala.

.gu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guam.

guest oaspete – Numele dat de obicei contului de conectare la care se poate obține acces fără parolă. Sistemele BBS și furnizorii de servicii Internet mențin adesea astfel de conturi pentru ca posibilii abonați să poată vedea exemplificări ale serviciilor oferite.

GUI *A se vedea* graphical user interface.

GUID *A se vedea* globally unique identifier, global universal identification.

gunzip Utilitar GNU cu care pot fi decomprimate fișierele comprimate cu gzip. *A se vedea și* GNU, uncompress. *De comparat cu* gzip.

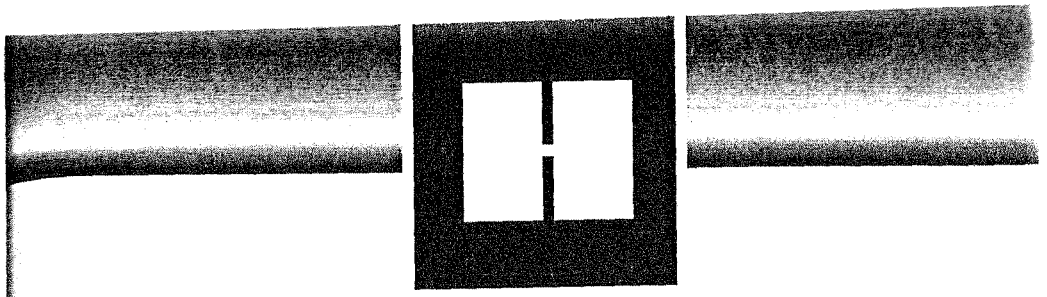
guru guru – Expert la care se poate apela pentru a rezolva anumite probleme sau pentru a răspunde pe înțelesul tuturor la anumite întrebări. *A se vedea și* techie, wizard (definiția 1).

gutter canal – Spațiul alb sau marginea interioară dintre două pagini alăturate ale unui document legat.

.gy În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Guyana.

.gz Extensia care identifică fișierele de arhive comprimate sub UNIX cu programul gzip. *A se vedea și* compressed file, gzip.

gzip Utilitar GNU cu care pot fi comprimate fișierele. *A se vedea și* compress[2], GNU. *De comparat cu* gunzip.



H *A se vedea* henry.

H.324 Standard elaborat de International Telecommunications Union pentru transmiterea simultană a secvențelor video, datelor și vocii prin intermediul modemurilor și al liniilor telefonice obișnuite. *A se vedea și* POTS.

hack[1] soluție din topor – **1.** Modificare a codului unui program realizată adesea fără a mai pierde vremea pentru a găsi o soluție elegantă. **2.** Lucrare realizată neglijent. *A se vedea și* kludge (definiția 2), patch[2].

hack[2] a ciopli – **1.** A apela la ingeniozitate pentru a rezolva o problemă sau un proiect. **2.** A schimba modul de funcționare a unei aplicații sau a unui sistem de operare prin modificarea codului, nu prin selectarea opțiunilor în timpul rulării programului.

hacker hacker – **1.** Pasionat de calculatoare; persoană cu un bagaj impresionant de cunoștințe în domeniul tehnologiei și programării calculatoarelor sau care examinează codul sistemelor de operare sau al altor programe pentru a vedea cum funcționează. **2.** Persoană care își utilizează cunoștințele de specialitate din domeniul calculatoarelor în scopuri ilicite, cum ar fi accesarea neautorizat la un sistem de calcul în vederea modificării programelor și a datelor. *Se mai numește și* cracker (spărgător de coduri).

HAGO Acronim pentru **h**ave **a** **g**ood **o**ne. Expresie utilizată pentru a încheia un mesaj e-mail sau o conversație printr-un canal IRC.

hairline linie foarte fină – Cel mai mic spațiu vizibil sau cea mai subțire linie ce poate fi afișată pe o pagină tipărită. Dimensiunea liniei foarte fină depinde de materialele, hardware-ul și software-ul utilizat sau de organizațiile implicate. Serviciul poștal al Statelor Unite definește linia foarte fină ca linie cu grosimea de 1/2 puncte (aproximativ 0,007 inci), în timp ce GATF (Graphic Arts Technical Foundation) definește linia foarte fină ca linie cu grosimea de 0,003 inci. *A se vedea și* point[1] (definiția 1), rule (definiția 1).

HAL *A se vedea* hardware abstraction layer.

half adder semisumator – Circuit logic care poate aduna biții primiți prin cele două intrări ale sale, furnizând la cele două ieșiri suma și bitul de transport. Semisumatorul nu poate lua în calcul bitul de transport provenit dintr-o adunare anterioară; pentru a aduna două intrări împreună cu un bit de transport, trebuie utilizat un sumator complet. Pentru a aduna două numere binare care conțin mai mulți biți, la calculatoare se utilizează un semisumator și unul sau mai multe sumatoare complete. *A se vedea și* carry bit, full adder.

half-card cartelă cu lungimea pe jumătate – *A se vedea* short card.

half-duplex semiduplex – Ceea ce aparține sau ține de o comunicație în care datele pot fi transmise în două sensuri, dar nu simultan. De exemplu, comunicația între doi oameni este semiduplex când unul ascultă și nu vorbește decât după ce termină celălalt ce are de spus. *De comparat cu* duplex[1].

half-duplex transmission transmisie semiduplex – Comunicație în care datele pot fi transmise în două sensuri, dar nu simultan. *De comparat cu* duplex[2] (definiția 1), simplex transmission.

half-height drive unitate cu înălțimea pe jumătate – Unitate de disc care are înălțimea de aproximativ jumătate din înălțimea unităților din generația anterioară.

half router semiruter – Dispozitiv care conectează o rețea locală la o linie de comunicații (de exemplu, una care asigură legătura cu Internet) prin intermediul unui modem și controlează rutarea datelor către stațiile individuale din rețeaua locală.

halftone autotipie – Tipărirea unei fotografii sau a altei ilustrații cu ajutorul unor puncte care sunt plasate la distanțe egale, dar care au diametre diferite pentru a da impresia de nuanțe de gri. Cu cât o zonă a fotografiei are o nuanță mai închisă, cu atât punctele care o reprezintă au diametrul mai mare. Când se utilizează metode de tehnoredactare clasice, autotipiile sunt create fotografiind imaginea printr-o sită. În cazul tehnoredactării la calculator, fiecare punct al autotipiei este reprezentat de o zonă care conține un anumit număr de puncte create de o imprimantă cu laser sau de o mașină de culegere digitală. În ambele cazuri, densitatea punctelor autotipiei este măsurată în linii pe inci. O rezoluție mare a imprimantei permite crearea unor puncte de autotipie dese, ceea ce îmbunătățește calitatea imaginii. *A se vedea și* dithering, gray scale, imagesetter, spot function.

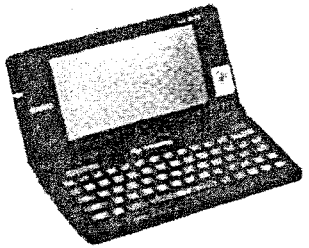
half-word semicuvânt – Jumătate din numărul de biți care reprezintă un cuvânt la un anumit calculator. Dacă la un calculator cuvântul are 32 de biți, semicuvântul are 16 biți (doi octeți). *A se vedea și* word.

hammer ciocan – Partea din imprimanta cu impact care lovește sau determină altă componentă să lovească banda pentru a tipări un caracter pe hârtie. La o imprimantă matriceală, ciocanele sunt acele. La o imprimantă cu rozetă, ciocanul lovește rozeta.

Hamming code codul Hamming – Familie de coduri cu corectarea erorii care poartă numele lui R.W. Hamming de la Bell Labs. Într-unul dintre cele mai simple coduri Hamming, după fiecare grup de 4 biți de date urmează 3 biți pentru verificare, fiecare dintre ei fiind calculat pe baza celor 4 biți de date. Dacă un singur bit din cei 7 se modifică, printr-un calcul simplu se detectează eroarea și se stabilește care bit a fost alterat. *A se vedea și* error-correction coding, forward error correction.

handheld computer calculator de mână – Calculator care este suficient de mic pentru a putea fi ținut într-o mână în timp ce este manevrat cu cealaltă. Calculatoarele de mână sunt utilizate în domeniul transporturilor și în alte servicii care implică deplasarea pe teren. Aceste calculatoare sunt concepute de obicei pentru a realiza funcții specifice. De multe ori, au tastaturi specializate (diferite de modelul QWERTY), displayuri mai mici, dispozitive de intrare de genul cititoarelor de coduri de bare și dispozitive de comunicații, cu care își pot trimite datele unui calculator central. Rar sunt dotate cu unități de hard-disc. Software-ul utilizat este, de obicei, brevetat și este stocat într-o memorie ROM. *A se vedea și* QWERTY keyboard, ROM. *De comparat cu* handheld PC, PDA.

handheld PC PC de mână – Calculator care este suficient de mic pentru a încăpea în buzunarul hainei și pe care poate rula, de exemplu, Microsoft Windows CE (o versiune redusă de Windows 95) și aplicații scrise pentru acest sistem de operare. A se vedea ilustrația. *Acronim:* HPC. *De comparat cu* handheld computer, PDA.



PC de mână.

handheld scanner scanner de mână – Scanner care se întrebuințează în felul următor: utilizatorul trece capul de scanare (inclus în unitatea de mână) peste materialul ce trebuie copiat, de exemplu o coală de hârtie. *A se vedea și* scan head, scanner. *De comparat cu* drum scanner, feed scanner, flatbed scanner.

handle mâner – **1.** Pointer către un pointer. Cu alte cuvinte, o variabilă care conține adresa unei alte variabile, care, la rândul ei, conține adresa obiectului dorit. În anumite sisteme de operare, mânerul indică un pointer stocat într-o locație fixă de memorie, în timp ce pointerul indică un bloc care se poate muta. Dacă programele acced de fiecare dată la blocuri prin intermediul mânerelor, sistemul de operare poate realiza operații de gestionare a memoriei (cum ar fi colectarea gunoaielor) fără ca programele să fie afectate. *A se vedea și* pointer (definiția 1). **2.** Orice token pe care un program îl utilizează pentru a identifica și a accede la un obiect cum

ar fi un dispozitiv, o fereastră sau o casetă de dialog. **3.** Unul dintre micile pătrate afișate în jurul unui obiect grafic într-un program de desenare. Utilizatorul poate muta sau modifica forma obiectului executând clic pe mâner și trăgându-l în direcția dorită. A se vedea ilustrația.

Mâner. Un mâner pentru grafica pe calculator.

handler handler – **1.** Rutină care se ocupă de o situație sau de o operație relativ simplă, cum ar fi tratarea unei erori sau mutarea unor date. **2.** În unele limbaje de programare orientate spre obiecte, subrutină care prelucrează un anumit mesaj pentru o anumită clasă de obiecte. *A se vedea și* message, object-oriented programming.

handshake dialog de confirmare – Serie de semnale prin care se stabilește dacă se poate realiza o comunicație sau un transfer de date între două calculatoare sau alte dispozitive. Un dialog de confirmare hardware este un schimb de semnale realizat prin fire speciale ale cablului (altele decât firele de date), fiecare dispozitiv anunțând disponibilitatea de a primi sau de a trimite date. Un dialog de confirmare software se realizează cu semnale care sunt transmise prin aceleași fire prin care sunt transferate și datele, așa cum se întâmplă în comunicațiile modem la modem realizate prin liniile telefonice.

hands-on cu participare – Ceea ce implică lucrul interactiv cu calculatorul sau cu un program de calculator. De exemplu, un îndrumar cu participare permite utilizatorului să învețe cum se lucrează cu un anumit program prin exerciții și dialoguri de tip întrebare-răspuns.

handwriting recognition recunoașterea scrierii de mână – **1.** Capacitatea unui calculator de a identifica un utilizator prin recunoașterea caracteristicilor scrierii de mână a acestuia, în special prin recunoașterea semnăturii. **2.** Capacitatea unui calculator de a converti scrierea de mână în date ce pot fi prelucrate de calculator. Această tehnologie este încă în faza de elaborare, astfel că cele mai multe programe de recunoaștere a scrierii de mână pot identifica numai caractere și cuvinte scrise de utilizator clar și cu un aspect unitar. Dezvoltarea programelor de recunoaștere a scrierii de mână a fost accelerată de apariția calculatoarelor PDA, a căror tastatură este adesea prea mică pentru introducerea datelor, și de software-ul creat pentru piețele asiatice, unde limbile au foarte multe caractere, astfel încât introducerea textului de la tastatură este anevoioasă. *A se vedea și* PDA. *De comparat cu* optical character recognition.

hang a se agăța – A înceta să mai răspundă. Un calculator sau un program agățat nu mai răspund la comenzile utilizatorului, dar ecranul arată normal, ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic. Se poate ca uneori programul sau sistemul să aștepte ceva, de exemplu niște date din rețea, sau să fi terminat anormal o operație. Sunt cazuri în care un program agățat revine singur la o stare de funcționare normală, dar alteori utilizatorul este obligat să-l închidă și să-l lanseze din nou în execuție sau să reinițializeze calculatorul. Un sistem de calcul agățat se mai numește și locked up (blocat). *A se vedea și* crash[2] (definiția 1).

hanging indent indentare agățată – Plasarea începutului primului rând al unui paragraf mai la stânga decât rândurile următoare. *Se mai numește și* outdent (outdentare). *De comparat cu* indent.

hard fizic (1), dur (2) – **1.** Permanent, fix sau realizat fizic; care nu poate fi modificat printr-o acțiune obișnuită a sistemului de calcul. *A se vedea și* hard copy, hard error, hard return, hard-sectored disk. *De comparat cu* soft (definiția 1). **2.** Care rămâne magnetizat chiar și în absența câmpului magnetic exterior. *De comparat cu* soft (definiția 2).

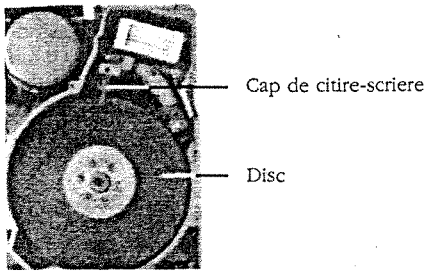
hard card cartelă hard – Placă cu circuite pe care este instalat un hard-disc și controllerul acestuia, care se introduce într-un slot de extensie și care utilizează magistrala de extensie pentru alimentare și pentru transferul semnalelor de date și de control. Spre deosebire de cartela hard, hard-discul este instalat într-un compartiment de unitate, este alimentat printr-un cablu legat la sursa de alimentare a calculatorului, iar controllerul său se află pe o placă, la care hard-discul este legat printr-un cablu de tip

panglică. *A se vedea și* controller, drive bay, expansion slot, ribbon cable.

hard-coded codat hard – **1.** Conceput pentru a trata doar un anumit tip de situație. **2.** Care depinde de valorile înglobate în codul programului, nu de valorile care pot fi introduse și modificate de utilizator.

hard copy copie hard – Ieșire tipărită pe hârtie, film sau alt suport cu caracter permanent. *De comparat cu* soft copy.

hard disk hard-disc – Dispozitiv care conține unul sau mai multe discuri rigide (acoperite cu un material care permite înregistrarea magnetică a datelor), capete de citire/scriere, un mecanism de poziționare a capetelor și un motor de antrenare a discurilor, toate într-o carcasă închisă etanș, care împiedică contaminarea externă. Lucrând într-un mediu protejat, capul poate fi poziționat la o distanță de 10 până la 25 de milionimi de inci de suprafața discului, care se rotește de obicei cu 3.600 până la 7.200 de rotații pe minut. Ca urmare datele pot fi stocate într-o cantitate mult mai mare și pot fi regăsite mult mai rapid decât în cazul dischetelor. Cele mai multe hard-discuri conțin între două și opt discuri. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* hard disk drive (unitate de hard-disc). *De comparat cu* floppy disk.



Hard-disc. Capacul acestui hard-disc a fost dat la o parte pentru a se vedea componentele.

hard disk drive unitate de hard-disc – *A se vedea* hard disk.

hard disk type tip de hard-disc – Unul sau mai multe numere care informează calculatorul despre caracteristicile unui hard-disc, cum ar fi numărul de capete de citire/scriere sau numărul de cilindri. Numărul care indică tipul de hard-disc este marcat de obicei pe o etichetă lipită pe carcasă și trebuie introdus în calculator la instalarea hard-discului, informarea fiind realizată adesea prin intermediul programului de configurare CMOS. *A se vedea și* CMOS setup.

hard error eroare hard – **1.** Eroare cauzată de o pană hardware sau de o componentă hardware incompatibilă. *A se vedea și* hard failure. *De comparat cu* soft error. **2.** Eroare care împiedică programul să revină la starea normală de funcționare. *A se vedea și* fatal error.

hard failure pană hard – Problemă de funcționare care nu poate fi rezolvată, de obicei singura soluție fiind apelarea la un serviciu de specialitate. *Se mai numește și* hardware failure (pană hardware).

hard hyphen liniuță fizică de despărțire – *A se vedea* hyphen.

hard return retur fizic – Caracter introdus de utilizator pentru a indica încheierea rândului curent de text și începerea unui rând nou. În programele de prelucrare a textelor care întrerup automat rândurile la marginea paginii, returul fizic indică sfârșitul unui paragraf. În schimb, în programele în care se introduce text și care nu dispun de caracteristica de aranjare automată a cuvintelor, este nevoie de un retur fizic pentru fiecare sfârșit de rând, iar pentru sfârșitul de paragraf se utilizează două sau mai multe returi fizic. *A se vedea și* wordwrap. *De comparat cu* soft return.

hard-sectored disk disc sectorizat fizic – Dischetă ale cărei sectoare de date au fost marcate fizic, prin perforarea suprafeței, orificiile fiind detectate de senzori care indică începutul fiecărui sector. *De comparat cu* soft-sectored disk.

hard space spațiu hard – *A se vedea* nonbreaking space.

hardware hardware – Componentele fizice ale unui sistem de calcul, inclusiv dispozitivele periferice, cum ar fi imprimante, modemuri sau mouse-uri. *De comparat cu* firmware, software.

hardware abstraction layer stratul de abstractizare a hardware-ului – În sistemele de operare avansate, cum este Windows NT, strat în care este izolat codul în limbaj de asamblare. Un strat de abstractizare a hardware-ului funcționează la fel ca interfața de programare a aplicațiilor (API) și este utilizat de programatori

pentru a scrie aplicații independente de dispozitive. *Acronim:* HAL. *A se vedea și* application programming interface, device independence.

hardware check verificare hardware – Verificare realizată automat de hardware pentru a detecta erorile sau problemele interne.

hardware-dependent dependent de hardware – Ceea ce aparține sau ține de programele, limbajele sau dispozitivele legate de un anumit sistem de calcul sau configurație. De exemplu, limbajul de asamblare este dependent de hardware deoarece este creat astfel încât să lucreze doar cu o anumită marcă sau model de microprocesor.

hardware failure pană hardware – Funcționarea necorespunzătoare a unei anumite componente fizice din sistemul de calcul, cum ar fi căderea capului discului sau o eroare de memorie. *A se vedea și* hard failure.

hardware handshake dialog de confirmare hardware – *A se vedea* handshake.

hardware interrupt întrerupere hardware – Solicitare de serviciu trimisă unității de prelucrare centrale, generată extern de către un dispozitiv hardware (cum ar fi o unitate de disc sau un port de intrare/ieșire) sau generată intern chiar de cipul CPU. Întreruperile hardware externe sunt utilizate în situații cum ar fi primirea de la un port a unui caracter care trebuie prelucrat, semnalizarea unei unități de disc care anunță că este gata să transfere un bloc de date sau un impuls de ceas generat de contorul de timp al sistemului. Întreruperile hardware interne apar atunci când un program încearcă să realizeze o acțiune imposibilă, cum ar fi accesul la o adresă indisponibilă sau împărțirea la zero. Întreruperilor hardware le sunt atribuite niveluri de importanță (prioritate). Cel mai înalt nivel de prioritate este atribuit unei întreruperi numite întrerupere nemascabilă – o întrerupere care indică o eroare gravă, cum ar fi o pană de memorie, ce trebuie remediată imediat. *A se vedea și* external interrupt, interrupt.

hardware key cheie hardware – **1.** Dispozitiv de securitate care se conectează la un port de intrare/ieșire pentru a permite utilizarea unui anumit pachet de software la un calculator. Utilizarea cheii hardware permite realizarea unei copii de siguranță a software-ului, dar împiedică folosirea neautorizată la mai multe calculatoare. *Se mai numește și* dongle. **2.** Orice dispozitiv fizic utilizat pentru a proteja un sistem de calcul împotriva accesului neautorizat, cum ar fi utilizarea unei chei pentru blocarea tastaturii.

hardware monitor monitor hardware – Placă separată cu circuite, utilizată la supravegherea performanțelor unui sistem hardware/software. Un monitor hardware poate detecta cauza unei erori fatale, cum ar fi o cădere de sistem, în timp ce un monitor software (un program de depanare) nu poate. *De comparat cu* debugger.

hardware profile profil hardware – Set de date care descrie configurația și caracteristicile unei componente hardware a calculatorului. Aceste date sunt utilizate de obicei la configurarea calculatoarelor atunci când se instalează un dispozitiv periferic.

hardware tree arbore hardware – În Windows 95, structură de date în care sunt păstrate informațiile referitoare la configurația și cerințele dispozitivelor hardware dintr-un sistem. Alcătuit din noduri care indică dispozitivele active, arborele hardware este o structură dinamică, refăcută la fiecare repornire sau reîmprospătare a sistemului Windows 95. Arborele hardware facilitează capacitatea Plug and Play de care beneficiază Windows 95.

hardwired cablat fizic – **1.** Încorporat într-un sistem prin mijloace hardware, cum ar fi circuitele logice, în loc să fie realizat prin programare. **2.** Conectat fizic la un sistem sau la o rețea, de exemplu printr-o placă cu conector de rețea și un cablu.

Harvard architecture arhitectură Harvard – Arhitectură de procesor în care se utilizează magistrale de adrese separate pentru cod și pentru date. Aceasta duce la creșterea vitezei de transfer, deoarece permite sistemului să aducă instrucțiuni în timp ce citește și scrie date. O astfel de arhitectură face posibilă optimizarea sistemului de memorie, deoarece instrucțiunile sunt citite de obicei secvențial, în timp ce datele sunt citite și scrise aleatoriu.

Harvard Mark I *A se vedea* Mark I.

hash[1] În multe programe client FTP, comandă prin care clientul FTP este determinat să afișeze semnul diez (#) la fiecare trimitere sau primire a unui bloc de date. *A se vedea și* FTP client.

hash[2] a utiliza o funcție hash – A aloca o valoare numerică printr-o transformare cunoscută sub

numele de funcție hash. Această funcție convertește un identificator sau o cheie, care are o anumită semnificație pentru utilizator, într-o valoare care indică locul ocupat de date într-o structură, cum ar fi un tabel. De exemplu, având cheia MOUSE și o funcție hash care adună valorile ASCII ale caracterelor, împarte rezultatul la 127 și păstrează restul, cheia MOUSE va fi mapată la 12, iar datele identificate de MOUSE se vor găsi printre articole din elementul 12 al tabelului.

hash coding codare hash – *A se vedea* hash[2].

hash search căutare hash – Algoritm de căutare care utilizează o funcție hash pentru a găsi un element al unei liste. Căutările hash sunt foarte eficiente, deoarece oferă un acces direct (sau aproape direct) la elementul căutat. *A se vedea și* binary search, hash[2], linear search, search algorithm.

hash total total hash – Valoare utilizată pentru a verifica apariția erorilor, obținută prin adunarea unui set de numere luate din datele (nu neapărat numerice) care urmează să fie manipulate într-un anumit fel. După prelucrare, totalul hash este recalculat și comparat cu totalul original. Dacă cele două valori nu coincid, datele originale au fost modificate într-un anumit fel.

Hayes-compatible compatibil Hayes – Capabil să răspundă la același set de comenzi ca și modemurile produse de Hayes Microcomputer Products. Acest set de comenzi a devenit un standard de facto pentru modemurile de microcalculatoare.

HDBMS *A se vedea* hierarchical database management system.

HDF *A se vedea* Hierarchical Data Format.

HDLC Acronim pentru **H**igh-level **D**ata **L**ink **C**ontrol. Protocol de transferare a informațiilor adoptat de ISO. HDLC este un protocol sincron, orientat spre biți, care se aplică în stratul legăturii de date (stratul al doilea din modelul ISO/OSI, cel care se referă la împachetarea mesajelor) în comunicațiile dintre calculatoare. Mesajele sunt transmise în unități numite cadre, care pot conține cantități diferite de date, dar care trebuie organizate într-un anumit fel. *A se vedea și* frame (definiția 1), ISO/OSI model.

HDSL *A se vedea* High-data-rate Digital Subscriber Line.

HDTV Acronim pentru **h**igh-**d**efinition **t**elevision (televiziune cu definiție înaltă). Metodă de transmitere și recepționare a semnalelor TV care realizează o imagine cu o rezoluție și o claritate mult mai mare decât în cazul tehnologiei obișnuite.

head cap – Mecanismul de citire/scriere dintr-o unitate de disc sau de bandă. Convertește modificările câmpului magnetic al materialului de pe suprafața discului sau benzii în variații ale semnalului electric și viceversa. De obicei, unitățile de disc conțin câte un cap pentru fiecare suprafață care poate fi citită sau scrisă.

head arm brațul capului – *A se vedea* access arm.

head-cleaning device dispozitiv de curățare a capului – Dispozitiv cu care se aplică o anumită cantitate de lichid de curățare pe suprafața capului, pentru a îndepărta murdăria acumulată.

head crash căderea capului – Pană a unității de hard-disc în care capul de citire/scriere (în mod normal, susținut de o pernă de aer de o milionime de inci) vine în contact cu discul și deteriorează suprafața magnetică pe care sunt înregistrate datele. Efectele sunt și mai dezastruoase atunci când capul smulge o porțiune de material și o plimbă pe suprafața discului. Căderea capului poate fi provocată de un defect mecanic sau de zdruncinarea puternică a unității de hard-disc. Atunci când capul cade pe o pistă de directoare, este posibil ca întregul disc să devină cu neputință de citit.

header antet (1), preambul (2,3) – **1.** Referitor la prelucrarea textelor sau la tipărire, text care apare în partea de sus a paginilor. Se poate alege ca antetul să apară numai pe prima pagină, pe toate paginile, numai pe paginile pare sau numai pe paginile impare. De obicei, în antet este prezentat numărul paginii și mai poate fi introdusă data calendaristică, titlul sau alte informații referitoare la document. *Se mai numește și* heading, running head. *De comparat cu* footer. **2.** Structură de date care precedă și identifică datele care urmează, cum ar fi un bloc de octeți într-o comunicație, un fișier pe un disc, un set de înregistrări într-o bază de date sau un program executabil. **3.** Una sau mai multe linii de program care identifică și descriu cititorului programul, funcția sau procedura care urmează.

header file fișier preambul – Fișier identificat la începutul unui program scris într-un limbaj cum ar fi C, pentru a fi utilizat de program, care conține definiții de tipuri de date și declarații de variabile utilizate de funcțiile din program.

header label etichetă preambul – Structură (de exemplu, înregistrare de deschidere) utilizată la începutul organizării liniare a unui fișier sau a unei comunicații, pentru a descrie lungimea, tipul și structura datelor care urmează. *De comparat cu* trailer label (definiția 1).

header record înregistrare preambul – Prima înregistrare dintr-un șir de înregistrări.

heading *A se vedea* header (definiția 1).

head-per-track disk drive unitate de disc cap-pe-pistă – Unitate de disc care are câte un cap de citire/scriere pentru fiecare pistă de date. O astfel de unitate are un timp de poziționare foarte mic, deoarece nu mai există mișcarea de deplasare a capului pentru a ajunge la pista pe care urmează să se citească sau să se scrie. Capetele de citire/scriere sunt însă foarte scumpe, așa că acest tip de unitate este puțin răspândit.

head positioning poziționarea capului – Procesul de mutare a capului de citire/scriere al unei unități de disc pentru a ajunge la pista pe care urmează să se citească sau să se scrie.

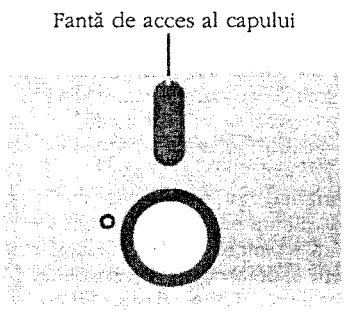
head slot fantă de acces al capului – Deschidere alungită în învelitoarea unei dischete, care oferă capului de citire/scriere acces la suprafața magnetică a discului. A se vedea ilustrația.

head switching comutarea capetelor – Procesul comutării electrice între capetele de citire/scriere ale unei unități de disc.

heap heap – **1.** Porțiune de memorie rezervată pentru a fi utilizată de un program ca zonă de stocare temporară a unor structuri de date a căror existență sau mărime nu poate fi determinată decât în timpul rulării programului. Pentru crearea și utilizarea unor astfel de elemente, limbajele de programare cum ar fi C și Pascal conțin funcții și proceduri de solicitare a memoriei libere din heap, de utilizare și de eliberare a ei atunci când nu mai este necesară. Spre deosebire de memoria stivă, blocurile de memorie din heap nu sunt eliberate în ordinea inversă alocării, astfel că se creează un amestec de blocuri libere și de blocuri ocupate. Pe parcursul execuției programului, s-ar putea să fie necesară mutarea blocurilor pentru a uni mai multe blocuri mici într-o zonă liberă mai mare, care să corespundă unor cerințe din program. *A se vedea și* garbage collection. *De comparat cu* stack. **2.** Arbore binar complet în care valoarea unui nod este mai mare decât valoarea fiecăruia dintre copii săi. *A se vedea și* binary tree.

heap sort sau **heapsort** sortare heap – Metodă de sortare care face economie de spațiu. Mai întâi sunt aranjate câmpurile cheie într-o structură heap, apoi se elimină în mod repetat rădăcina structurii heap (care, prin definiție, trebuie să aibă cea mai mare cheie) și reorganizează structura heap. *A se vedea și* heap (definiția 2).

heat pipe tub de răcire – Dispozitiv de răcire alcătuit dintr-un tub de metal închis etanș, care conține un lichid și un fitil. Lichidul se evaporă la capătul fierbinte și vaporii se împrăștie în tub, ajungând la capătul rece, unde se



Fantă de acces al capului. Fantele de acces al capului la o dischetă de 5,25 inci (deasupra) și la o dischetă de 3,5 inci (dedesubt). (Obloanul metalic al discului de 3,5 inci a fost deschis pentru a se vedea fanta de acces al capului.)

condensează pe fitil. Lichidul ajunge din nou în capătul fierbinte prin capilaritate. Tuburile de răcire au fost utilizate la calculatoarele laptop dotate cu procesoare Pentium, care necesitau o răcire intensă și nu dispuneau de spațiu suficient pentru radiatoare. *De comparat cu* heat sink.

heat sink radiator – Dispozitiv care absoarbe și disipă căldura produsă de o componentă electrică (de exemplu, un circuit integrat), pentru a preveni supraîncălzirea acesteia. Radiatoarele sunt realizate din metal și adesea au aripioare care măresc suprafața de disipare a căldurii în atmosferă. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* heat pipe.

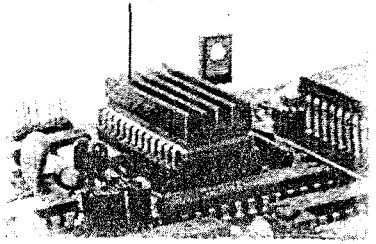
hecto- hecto – Prefix metric având semnificația de 10^2 (o sută).

hello, world Mesajul afișat de primul program din cartea *The C Programming Language* (Limbajul de programare C) de Brian Kernighan și Dennis Ritchie. Acest program este de obicei primul test pe care un programator în C îl face într-un mediu nou.

help asistență – **1.** Capacitatea multor programe de aplicație de a afișa sfaturi sau instrucțiuni privind întrebuințarea anumitor caracteristici, atunci când utilizatorul solicită acest lucru prin intermediul unui buton de pe ecran, al unui articol de meniu sau al unei taste funcționale. Utilizatorul obține asistența fără să întrerupă lucrul și fără să fie nevoie să răsfoiască un manual. Unele facilități de asistență sunt contextuale, ceea ce înseamnă că utilizatorul primește informații specifice operației sau comenzii care urmează să fie executată. Cu toate că facilitățile de asistență nu sunt la fel de ample ca manualele, ele permit utilizatorului să-și reamintească unele noțiuni sau oferă acces rapid la detalii privind caracteristici mai puțin utilizate ale programului. *Se mai numește și* online help (asistență on-line). **2.** În multe aplicații, comandă care afișează informații referitoare la altă comandă, care urmează. De exemplu, în multe programe FTP comanda *help* poate fi urmată de alte comenzi, cum ar fi *cd* (schimbarea directorului) sau *ls* (listarea fișierelor și directoarelor), pentru a solicita explicarea lor.

Help Articol de pe bara de meniuri a unei interfețe grafice cu utilizatorul, care permite utilizatorului accesul la caracteristica de asistență

Radiator



Radiator.

a aplicației respective. *A se vedea și* graphical user interface, help (definiția 1), menu bar.

help desk birou de asistență – **1.** Specialiști care ajută utilizatorii să rezolve probleme legate de sistemele hardware sau software sau care iau legătura cu cei care le pot rezolva. Birourile de asistență sunt întreținute de obicei de marile organizații, cum ar fi corporațiile sau universitățile, sau de firmele care aprovizionează marile corporații. **2.** Aplicație software care permite depistarea problemelor legate de hardware sau software și rezolvarea lor.

helper asistent – *A se vedea* helper application.

helper application aplicație asistentă – Aplicație lansată de un browser Web atunci când descarcă un fișier pe care nu îl poate prelucra singur. Printre aplicațiile asistente se numără programele de redare a sunetelor sau a secvențelor video. De obicei, aplicațiile asistente nu sunt incluse în browserul propriu-zis; ele trebuie obținute și instalate de către utilizator. Multe dintre browserele Web actuale nu mai au nevoie de aplicații asistente pentru formatele obișnuite de fișiere multimedia. *Se mai numește și* helper program (program asistent). *De comparat cu* ActiveX controls, plug-in (definiția 2).

helper program program asistent – *A se vedea* helper application.

Help key tasta Help – Tastă pe care utilizatorul o poate apăsa pentru a solicita asistență. *A se vedea și* function key, help (definiția 1).

help screen ecran de asistență – Ecranul afișat atunci când utilizatorul solicită asistență. *A se vedea și* help (definiția 1).

henry henry – Unitatea de măsură a inductanței, notată prescurtat H. Variație de curent de un

amper pe secundă printr-o inductanță de un henry generează o tensiune de un volt. Cum un henry reprezintă o inductanță foarte mare, în practică sunt utilizați submultipli ai acestuia, cum ar fi milihenry (mH = 10^{-3} H), microhenry (mH = 10^{-6} H) sau nanohenry (nH = 10^{-9} H). *A se vedea și* inductance.

Hercules Graphics Card *A se vedea* HGC.

hertz hertz – Unitatea de măsură a frecvenței, notată prescurtat Hz. Este egală cu frecvența unui eveniment periodic al cărui ciclu durează o secundă. Frecvențele cu care se lucrează în domeniul calculatoarelor și al electronicii se exprimă de obicei în kilohertzi (kHz = 1.000 Hz = 10^3 Hz), megahertzi (MHZ = 1.000 kHz = 10^6 Hz), gigahertzi (GHz = 1.000 MHz = 10^9 Hz) sau terahertzi (THz = 1.000 GHz = 10^{12} Hz).

hertz time *A se vedea* clock rate.

heterogeneous environment mediu heterogen – Mediu de calcul (aparținând de obicei unei organizații) care utilizează hardware și software de la două sau mai multe firme producătoare. *De comparat cu* homogeneous environment.

heuristic euristic – Metodă sau algoritm care conduce la soluția corectă a unei probleme de programare utilizând mijloace lipsite de riguozitate sau din aproape în aproape. Una dintre tehnicile de programare constă în elaborarea unei versiuni euristice, urmând ca apoi aceasta să fie îmbunătățită. Termenul vine de la cuvântul grecesc *heuriskein* (a descoperi) și este înrudit cu evrika („Am găsit!").

Hewlett-Packard Graphics Language *A se vedea* HPGL.

Hewlett-Packard Printer Control Language *A se vedea* Printer Control Language.

hex hexa – *A se vedea* hexadecimal.

hexadecimal hexazecimal – Care utilizează baza 16 pentru reprezentarea numerelor. Sistemul hexazecimal folosesc cifrele 0-9 și literele A-F (mari sau mici) pentru a reprezenta numerele zecimale de la 0 la 15. Un număr hexazecimal este echivalentul a 4 biți, un octet putând fi exprimat de două cifre hexazecimale. De exemplu, valoarea binară 01010011 este exprimată în sistemul hexazecimal prin 53. Pentru a nu fi confundate cu numerele zecimale, numerele hexazecimale care apar în programe sau documentații sunt urmate de litera *H* sau precedate de *E*, *$* sau *0x*. Astfel, 10H reprezintă cifra

zecimală 16, iar 100H reprezintă cifra zecimală 256 (16^2). În anexa E sunt prezentate tabelele de echivalență și conversie pentru numerele binare, zecimale, hexazecimale și octale. *Se mai numește și* hex (hexa).

hexadecimal conversion conversie în hexazecimal – Conversia unui număr în sau din formatul hexazecimal. Tabele de conversie sunt prezentate în anexa E.

HFS *A se vedea* Hierachical File System.

HGA Acronim pentru **H**ercules **G**raphics **A**dapter. *A se vedea* HGC.

HGC Acronim pentru **H**ercules **G**raphics **C**ard. Adaptor video lansat pe piață în 1982 de Hercules Computer Technology pentru calculatoarele personale IBM și cele compatibile, înlocuit acum de adaptoarele VGA și de cele care au urmat acestora. Oferea un mod de lucru grafic monocrom cu o rezoluție de 720 x 348 pixeli. *A se vedea și* VGA.

HGC Plus Adaptor video lansat pe piață în 1986 de Hercules Computer Technology, dotat cu un buffer video suplimentar pentru stocarea a 12 fonturi având 256 de caractere fiecare, care puteau fi utilizate pentru caractere de grafică.

HHOK Acronim pentru **h**a, **h**a, **o**nly **k**idding (ha, ha, am glumit). Indicație prin care se subliniază caracterul glumeț al unui mesaj în poșta electronică și în comunicațiile on-line.

hidden file fișier ascuns – Fișier care, pentru a fi protejat de ștergeri sau modificări, nu este prezentat în lista obișnuită cu fișierele din director. Un astfel de fișier este utilizat pentru a stoca un cod sau date care sunt foarte importante pentru sistemul de operare.

hidden line linie ascunsă – În aplicațiile în care sunt reprezentate obiecte solide, tridimensionale, cum ar fi un program CAD, linia care nu se vede (sau nu ar trebui să se vadă) atunci când obiectul desenat trebuie perceput ca un solid. Procesul de înlăturare a acestor linii dintr-un desen se numește eliminarea liniilor ascunse. *A se vedea și* CAD, hidden surface.

hidden surface suprafață ascunsă – Referitor la un obiect tridimensional solid, cum sunt cele reprezentate într-un program CAD, suprafața care nu se vede atunci când obiectul este privit dintr-un anumit unghi (de exemplu, zona de sub aripa unui avion văzut de sus). *A se vedea și* CAD, hidden line.

hide a ascunde – A suspenda afişarea ferestrei unei aplicaţii active, fără ca aplicaţia să fie închisă. Fereastra ascunsă poate fi reafişată prin transmiterea către sistemul de operare a unei comenzi corespunzătoare.

hierarchical ierarhic – Care aparţine, se referă sau este organizat ca o ierarhie. *A se vedea şi* hierarchy.

hierarchical computer network reţea de calculatoare ierarhică – **1.** Reţea în care un calculator gazdă controlează un număr de calculatoare mai mici, care, la rândul lor, pot activa ca gazdă a unui grup de staţii de lucru PC. **2.** Reţea în care funcţiile de control sunt organizate conform unei ierarhii şi în care operaţiile de prelucrare pot fi distribuite.

hierarchical database bază de date ierarhică – Bază de date în care înregistrările sunt grupate astfel încât relaţiile dintre ele alcătuiesc o structură ramificată, de tip arbore. Acest tip de structură de bază de date, utilizat în special pentru bazele de date de la calculatoarele mari, este foarte potrivit pentru organizarea informaţiilor ce pot fi descompuse în părţi componente, care să fie prezentate din ce în ce mai amănunţit. Organizarea înregistrărilor în baze de date ierarhice trebuie să aibă în vedere cel mai utilizat tip de acces dintre tipurile posibile la care timpul este un element esenţial.

hierarchical database management system sistem ierarhic de gestionare a bazelor de date – Sistem de gestionare a bazelor de date care permite utilizarea unui model ierarhic. *Acronim:* HDBMS. *A se vedea şi* hierarchical model.

Hierarchical Data Format Format de fişier în care se stochează mai multe tipuri de date grafice şi numerice şi care poate fi transferat între mai multe tipuri de maşini, împreună cu o bibliotecă de funcţii ce permite prelucrarea unitară a acestor fişiere. Formatul de fişier şi biblioteca au fost create şi sunt întreţinute de NCSA, care le-a plasat în domeniul public. Fişierele Hierarchical Data Format sunt acceptate de majoritatea tipurilor de calculatoare. Formatul poate fi extins cu uşurinţă pentru a permite utilizarea şi a altor modele de date. Funcţiile bibliotecii au atât interfaţă FORTRAN, cât şi C. *Acronim:* HDF. *A se vedea şi* NCSA (definiţia 1).

hierarchical file system sistem de fişiere ierarhic – Sistem de organizare a fişierelor pe disc în care fişierele sunt conţinute de directoare (sau dosare), fiecare director putând să conţină şi alte directoare pe lângă fişiere. Principalul director al discului se numeşte director rădăcină. Lanţul de directoare dintre directorul rădăcină şi un anumit fişier se numeşte cale. *A se vedea şi* hierarchy, path (definiţia 2), root. *De comparat cu* flat file system.

Hierarchical File System Sistem de fişiere cu structură arborescentă, utilizat pe calculatoarele Apple Macintosh, în care dosarele pot fi incluse în alte dosare. *Acronim:* HFS. *A se vedea şi şi* hierarchy, path (definiţia 2), root. *De comparat cu* flat file system.

hierarchical menu meniu ierarhic – Meniu care conţine unul sau mai multe submeniuri. Un astfel de aranjament, meniu/submeniu, este de tip ierarhic, deoarece fiecare nivel îl include pe următorul.

hierarchical model model ierarhic – Model utilizat în gestionarea bazelor de date, în care fiecare înregistrare poate fi „părintele" uneia sau mai multor înregistrări „copil", care pot avea sau nu aceeaşi structură ca şi părintele. O înregistrare nu poate avea decât un singur părinte. De aceea, din punct de vedere conceptual, un model ierarhic poate fi (şi de obicei este) privit ca un arbore. Nu este obligatoriu ca înregistrările individuale să se găsească în acelaşi fişier. *A se vedea şi* tree.

hierarchy ierarhie – Tip de organizare care, la fel ca în cazul unui arbore, se ramifică în unităţi din ce în ce mai specifice, fiecare dintre ele „aparţinând" unităţii de nivel superior aflate imediat deasupra ei. Ierarhiile sunt utilizate în domeniul prelucrării datelor deoarece permite crearea unor cadre de lucru care reflectă legăturile logice (relaţiile) dintre înregistrări, fişiere sau dispozitive separate. De exemplu, ierarhiile sunt utilizate la organizarea fişierelor conexe pe un disc, a înregistrărilor conexe dintr-o bază de date sau a dispozitivelor conexe (interconectate) dintr-o reţea de calculatoare. În aplicaţii de genul foilor de calcul tabelar, sunt utilizate anumite tipuri de ierarhii pentru a stabili ordinea în care sunt executate operaţiile aritmetice. *A se vedea şi* hierarchical file system.

High-bit-rate Digital Subscriber Line Protocol pentru transmiterea digitală a datelor prin linii telefonice obişnuite (realizate cu fire de cupru, nu cu fibre optice). *Acronim:* HDSL. *Se mai numeşte şi* High-data-rate Digital Subscriber Line.

high byte octet superior – Octetul care conţine cei mai semnificativi biţi (biţii 8-15) dintr-un grup de doi octeţi folosiţi la reprezentarea a 16 biţi (de la 0 la 15). A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* hexadecimal.

high-capacity CD-ROM *A se vedea* digital video disc.

High-data-rate Digital Subscriber Line *A se vedea* High-bit-rate Digital Subscriber Line.

high-definition television televiziune cu înaltă definiţie – *A se vedea* HDTV.

high-density disk disc cu densitate mare – **1.** Dischetă de 3,5 inci cu capacitatea de stocare de 1,44 MB. *De comparat cu* double-density disk. **2.** O dischetă de 5,25 inci cu capacitatea de stocare de 1,2 MB. *De comparat cu* double-density disk.

high DOS memory memorie DOS înaltă – *A se vedea* high memory.

high-end de performanţă ridicată – Termen utilizat pentru produsele în care sunt înglobate ultimele tehnologii pentru a obţine performanţe maxime. De obicei, cu cât urcă nivelul de performanţă, cu atât creşte şi preţul produsului respectiv.

High-level Data Link Control *A se vedea* HDLC.

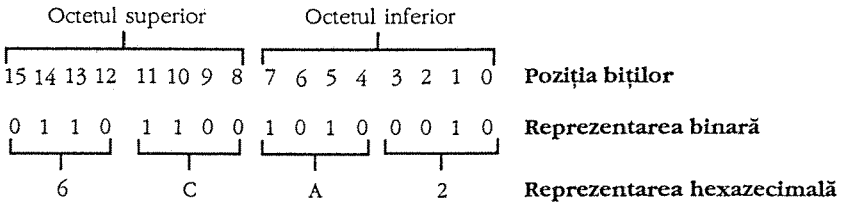
high-level language limbaj de nivel înalt – Limbaj de calculator care oferă un nivel superior de abstractizare faţă de limbajul de maşină. Instrucţiunile unui limbaj de nivel înalt sunt realizate de obicei cu cuvinte cheie care seamănă cu limba engleză, fiecare instrucţiune reprezentând mai multe instrucţiuni în limbaj de maşină. În practică, orice limbaj de calculator situat deasupra limbajului de asamblare este considerat un limbaj de nivel înalt. *Se mai numeşte şi* high-order language (limbaj de ordin superior). *De comparat cu* assembly language.

highlight a evidenţia – A modifica aspectul unor caractere afişate, pentru a atrage atenţia asupra lor (de exemplu, a le afişa în video invers sau cu o intensitate mai mare). Evidenţierea este un mijloc de a indica un articol (de exemplu, o opţiune dintr-un meniu sau un text dintr-un document) asupra căruia trebuie acţionat într-un anumit fel. A se vedea ilustraţia.

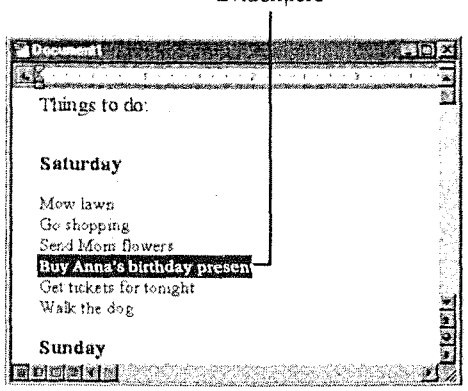
high memory memorie înaltă – **1.** Locaţiile de memorie indicate de cele mai mari numere. **2.** Referitor la PC-urile IBM şi la cele compatibile, domeniul de adrese cuprins între 640 KB şi 1MB, utilizat în primul rând pentru componenta ROM BIOS şi hardware-ul de control, cum ar fi adaptorul video şi porturile de intrare/ieşire. *De comparat cu* low memory.

high memory area zona de memorie înaltă – Referitor la PC-urile IBM şi cele compatibile, zona de memorie de 64 de kiloocteţi plasată imediat deasupra limitei de 1 megaoctet. Prin intermediul fişierului HIMEM.SYS, sistemul de operare MS-DOS (versiunea 5.0 şi cele ulterioare) poate muta o parte din componentele sale în această zonă, eliberând astfel mai multă memorie convenţională pentru aplicaţii. *Acronim:* HMA. *A se vedea şi* conventional memory, expanded memory.

high-order de ordin superior – Care are ponderea cea mai mare, care este cel mai semnificativ. Termenul de ordin superior apare de obicei în prima poziţie din stânga în sistemele de scriere bazate pe alfabetul roman sau pe cifrele arabe. De exemplu, în cazul reprezentării hexazecimale 6CA2, octetul 6C, deşi are valoarea zeci-



Octet superior. Octetul superior este 01101100 în sistemul binar, 6C în sistemul hexazecimal sau 108 în sistemul zecimal.



Evidențiere.

mală individuală 108, în grupul respectiv reprezintă valoarea zecimală 108 x 256 = 27.648, iar octetul A2 reprezintă doar valoarea zecimală 162. *De comparat cu* low-order.

high-order language limbaj de ordin superior – *A se vedea* high-level language.

highpass filter filtru trece-sus – Circuit electronic care lasă să treacă toate semnalele care au frecvența peste o valoare specificată. *De comparat cu* bandpass filter, lowpass filter.

High Performance File System *A se vedea* HPFS.

High-Performance Parallel Interface *A se vedea* HIPPI.

High Performance Serial Bus (1394) Interfață de magistrală serială care poate fi utilizată atât la calculatoarele PC, cât și la cele Macintosh și care permite realizarea unor transmisii la viteze de 100, 200 sau 400 Mbps și conectarea în cascadă a până la 63 de dispozitive. Dispozitivele conectate în acest fel au posibilitatea să se alimenteze prin intermediul interfeței.

high-persistence phosphor fosfor cu persistență ridicată – Fosfor care strălucește o perioadă îndelungată după ce a fost lovit de fasciculul de electroni. Fosforul cu persistență ridicată este utilizat la realizarea tuburilor cu memorie pentru vizualizare directă, dar în majoritatea tuburilor catodice se utilizează fosfor cu persistență relativ scăzută, astfel încât imaginile afișate să poată fi schimbate rapid, fără ca „fantomele" vechilor imagini să rămână pe ecran. *A se vedea și* CRT, direct view storage tube.

high resolution rezoluție ridicată – Capacitatea de a reproduce grafica și textul cu o relativă claritate și cu redarea detaliilor fine. Rezoluția ridicată se obține prin crearea imaginii cu un număr mare de pixeli (puncte). În cazul displayurilor, rezoluția este dată de numărul total de pixeli utilizați pe verticală și pe orizontală. De exemplu, un adaptor video VGA are o rezoluție de 640 pe 480 de pixeli. În cazul imprimantelor, rezoluția se referă la numărul de puncte pe inci (dpi) produse de imprimantă. De exemplu, o imprimantă cu laser desktop sau o imprimantă cu jet de cerneală are rezoluția cuprinsă între 300 și 600 dpi, în timp ce o mașină de culegere a imaginilor poate ajunge la o rezoluție cuprinsă între 1.000 și 2.000 dpi. *Se mai numește și* hi-res.

High Sierra specification specificația High Sierra – O specificație de format industrial pentru structura logică, structura de fișier și structura de înregistrare a unui CD-ROM. Specificația a primit numele hotelului în care a avut loc întrunirea principalilor producători de unități și discuri, în noiembrie 1985, lângă Lake Tahoe. Pe baza acestei specificații a fost elaborat standardul internațional ISO 9660.

high tech 1. Tehnologie de vârf, care implică de obicei calculatoare și electronică. **2.** O inovație tehnică specială, complexă.

HIPPI Acronim pentru **H**igh **P**erformance **P**arallel **I**nterface. Un standard de comunicații ANSI destinat supercalculatoarelor.

hi-res *A se vedea* high resolution.

histogram histogramă – O diagramă formată din bare orizontale sau verticale a căror lățime sau înălțime reprezintă valorile anumitor date.

history istorie – Lista cu acțiunile întreprinse de utilizator într-un program, cum ar fi comenzile date shellului sistemului de operare, meniurile parcurse cu Gopher sau legăturile cercetate cu un browser Web.

hit reușită – **1.** Regăsirea datelor prin preluarea lor din cache, nu de pe hard-disc sau din RAM. *A se vedea și* cache, hard disk, RAM. **2.** Regăsirea unei înregistrări care corespunde unei interogări a bazei de date. *A se vedea și* query (definiția 1), record[1]. **3.** Regăsirea unui document, cum ar fi pagina de bază, într-un sit Web.

.hk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Hong Kong.

HKEY Prescurtare pentru **h**andle **key** (cheie mâner). În Windows 95, mâner pentru o cheie din Registry în care se păstrează informațiile referitoare la configurație. Fiecare cheie conduce la o subcheie care conține informațiile de configurare, care, în vechile versiuni de Windows, erau păstrate în fișierele .ini. De exemplu, cheia mâner HKEY_CURRENT_USER\Control Panel conduce la subcheia suprafeței de lucru (desktop) din Windows. *A se vedea și* handle (definiția 1).

HLS Acronim pentru **h**ue-**l**ightness-**s**aturation (nuanță-luminozitate-saturație). *A se vedea* HSB.

HMA *A se vedea* high memory area.

.hn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Honduras.

Hollerith tabulating/recording machine mașina de tabulare/înregistrare Hollerith – Mașină electromecanică inventată de Herman Hollerith spre sfârșitul secolului XIX pentru prelucrarea datelor furnizate sub forma unor cartele perforate în poziții predeterminate. Orificiile permiteau realizarea unor contacte electrice prin care semnalele erau dirijate spre dispozitivele de calcul. Cu ajutorul acestei mașini, a fost redusă cu două treimi durata recensământului populației Statelor Unite din 1890. Aceste mașini au fost fabricate la începutul anilor 1900 de firma lui Hollerith, Tabulating Machine Company, care ulterior a devenit International Business Machines Corporation (IBM).

hologram hologramă – Înregistrarea tridimensională a unei imagini create prin holografie. Holograma este formată de interferența luminii pe baza unui model păstrat pe un suport cum ar fi filmul fotografic. În condițiile unei iluminări corespunzătoare, holograma prezintă o imagine al cărei aspect se schimbă în funcție de unghiul sub care este privită. *A se vedea și* holography.

holography holografie – Metodă de reproducere tridimensională a imaginilor prin înregistrarea unor modele de interferență a luminii pe un suport cum ar fi filmul fotografic.

holy war război sfânt – **1.** Dezbatere prelungită și aprinsă între specialiști privind diferite aspecte ale domeniului calculatoarelor, cum ar fi utilizarea instrucțiunii GOTO în programare sau compararea metodelor de stocare big-endian și little-endian. **2.** Dispută din cadrul unei liste poștale, grup de informare sau alt forum privind un subiect controversat sau care stârnește pasiuni, cum ar fi avortul sau situația din Irlanda de Nord. Declanșarea unui război sfânt în jurul unei teme care nu ține de scopul unui forum este considerată o încălcare a etichetei rețelei.

home bază – Poziție de pornire, cum ar fi colțul din stânga-sus al unui display alfanumeric, capătul din stânga al unui rând de text, celula A1 a unei foi de calcul tabelar sau partea de sus a unui document.

homebrew produs în casă – Hardware sau software elaborat acasă de către o persoană particulară sau realizat de către o firmă pentru propria utilizare, nu pentru comercializare. Un exemplu de echipamente făcute în casă îl constituie microcalculatoarele realizate de pasionații de electronică de-a lungul anilor 1970.

home computer calculator casnic – Calculator personal proiectat și realizat la un preț care permite utilizarea lui într-o locuință.

home directory director de bază – Director asociat unui cont de utilizator sub UNIX. Directorul de bază este directorul curent la conectarea utilizatorului, acesta putând reveni la el cu comanda *cd* (change directory – schimbare director) fără a specifica nici o cale. În mod obișnuit, fișierele utilizatorului sunt stocate în directorul de bază și în subdirectoarele acestuia.

homegrown software software de casă – Software elaborat de către o persoană particulară acasă, nu într-un mediu profesional. Cele mai multe programe shareware sau de domeniu public sunt create în acest fel.

Home key tasta Home – Tastă care se găsește pe cele mai multe tastaturi și care, de obicei, trimite cursorul în poziția de bază a unei anumite aplicații. *A se vedea și* home.

home office birou la domiciliu (1), birou de bază (2) – **1.** Birou organizat în interiorul unei locuințe. **2.** Sediul principal al unei firme.

home page pagină de bază – **1.** Document care servește ca punct de plecare într-un sistem de tip hipertext, în special în World Wide Web. Pagina de bază se numește *start page* (pagină de pornire) în Microsoft Internet Explorer. **2.** Punct de intrare pentru un set de pagini Web sau alte fișiere dintr-un sit Web.

home record înregistrare de bază – *A se vedea* header record.

homogeneous environment mediu omogen – Mediu de calcul (aparținând de obicei unei organizații) care utilizează hardware și software de la o singură firmă producătoare. *De comparat cu* heterogeneous environment.

homogeneous network rețea omogenă – Rețea în care toate calculatoarele gazdă sunt similare și se utilizează un singur protocol.

hook cârlig – Locație dintr-o rutină sau dintr-un program prin intermediul căreia programatorul poate conecta sau insera alte rutine în vederea depanării sau a adăugării de noi funcții.

horizontal blanking interval interval de stingere pe orizontală – *A se vedea* blanking, horizontal retrace.

horizontal flyback cursă de revenire pe orizontală – *A se vedea* horizontal retrace.

horizontal market software software pentru piața orizontală – Programe de aplicație, cum ar fi procesoarele de texte, care pot fi utilizate în toate domeniile de activitate, spre deosebire de cele create pentru un singur domeniu.

horizontal retrace cursă inversă pe orizontală – Referitor la un display cu baleiere continuă, mutarea fasciculului de electroni din capătul din dreapta al unei linii de rastru în capătul din stânga (începutul) liniei următoare. Deoarece în timpul cursei inverse pe orizontală fasciculul de electroni este stins, această perioadă de timp se mai numește și interval de stingere pe orizontală. *A se vedea și* blanking. *De comparat cu* vertical retrace.

horizontal scrolling defilare pe orizontală – Caracteristica unui program, cum ar fi programele de prelucrare a textelor și cele de calcul tabelar, care permite utilizatorului deplasarea la stânga sau la dreapta, astfel încât să fie afișate informațiile aflate dincolo de marginile verticale ale ecranului (sau ale ferestrei, într-o interfață grafică cu utilizatorul).

horizontal synchronization sincronizare pe orizontală – Referitor la un display cu baleiere continuă, sincronizarea asigurată de un semnal care controlează baleiajul pe orizontală, astfel încât fasciculul de electroni se mișcă de la stânga la dreapta și apoi revine la începutul liniei următoare, pentru a forma imaginea linie cu line. Semnalul de sincronizare pe orizontală

este generat de obicei de un circuit cunoscut sub numele de buclă cu calare de fază, care menține cu precizie o anumită valoare a frecvenței, astfel încât imaginea să fie formată cu claritate.

host gazdă – Calculatorul principal dintr-un sistem de calculatoare sau terminale conectate între ele prin legături de comunicații.

host adapter adaptor gazdă – Dispozitiv prin intermediul căruia sunt conectate perifericele la calculatorul principal. De obicei, adaptorul gazdă este realizat sub forma unei plăci de extensie. *Se mai numește și* controller, host bus adapter (adaptor de magistrală gazdă).

host bus adapter adaptor de magistrală gazdă – *A se vedea* host adapter.

host language limbaj gazdă – **1.** Limbajul de mașină al unității centrale de procesare. **2.** Limbaj de nivel înalt pentru care un sistem de operare oferă un suport special prin rutinele casetei sale de instrumente și prin sistemele de devoltare native.

host name nume de gazdă – Numele unui anumit server dintr-o anumită rețea conectată la Internet, care ocupă prima poziție din stânga în specificația completă a gazdei. De exemplu, specificația www.microsoft.com indică un server numit „www" conectat în rețeaua corporației Microsoft.

host not responding gazdă care nu răspunde – Mesaj de eroare emis de un client din Internet, prin care se indică situația în care calculatorul către care s-a trimis o cerere refuză conectarea sau nu este disponibil pentru a satisface cererea.

host timed out gazdă cu timpul depășit – Condiție de eroare care apare atunci când un sistem de la distanță nu reușește să răspundă într-un interval rezonabil de timp (câteva minute) în cadrul unui schimb de date printr-o conexiune TCP. Această condiție poate însemna că sistemul de la distanță a picat sau a fost deconectat de la rețea. Mesajul de eroare pe care îl vede utilizatorul nu este formulat întotdeauna în acest fel. *A se vedea și* TCP. *De comparat cu* host not responding.

host unreachable gazdă cu care nu se poate stabili legătura – Condiție de eroare care apare atunci când calculatorul la care vrea să se conecteze utilizatorul printr-o rețea TCP/IP nu

este accesibil în rețeaua sa locală, fiind defect sau deconectat de la rețea. Mesajul de eroare pe care îl vede utilizatorul nu este formulat întotdeauna în acest fel. *A se vedea și* TCP.

hot fierbinte – Care stârnește un interes deosebit, este urgent sau este considerat celebru.

hot carrier diode *A se vedea* Schottky diode.

hot docking andocare la cald – Procesul de atașare a unui calculator laptop la o stație de andocare în timpul funcționării acestuia, displayul și celelalte funcții ale stației de andocare fiind activate automat. *A se vedea și* docking station, laptop.

hot insertion inserare la cald – Inserarea unui dispozitiv sau a unei cartele în timp ce sistemul este alimentat (sub tensiune). Multe dintre noile calculatoare laptop permit inserarea la cald a cartelelor PCMCIA. Și serverele de performanță ridicată pot permite inserarea la cald, pentru a se reduce timpul de indisponibilitate.

HotJava Browser Web elaborat de Sun Microsystems, Inc., care este optimizat pentru a rula aplicații Java și miniaplicații înglobate în paginile Web. *A se vedea și* applet, Java, Java applet.

hot key[1] tastă fierbinte – Tastă sau combinație de taste cu care utilizatorul intră într-un alt program, adesea un program TSR sau interfața cu utilizatorul a sistemului de operare. *A se vedea și* TSR.

hot key[2] a comuta cu o tastă fierbinte – A intra într-un alt program prin utilizarea unei taste fierbinți.

hot link legătură fierbinte – **1.** Conexiune între două programe care determină cel de al doilea program să modifice datele atunci când acestea sunt schimbate în primul program. De exemplu, un procesor de texte sau un program de tehnoredactare la calculator poate actualiza un document pe baza informațiilor obținute dintr-o bază de date printr-o legătură fierbinte. **2.** *A se vedea* hyperlink.

hotlist listă fierbinte – Listă cu cele mai des cerute articole (de exemplu, pagini Web într-un browser Web), din care utilizatorul poate alege. Lista fierbinte a paginilor Web este numită lista semnelor de carte în Netscape Navigator și Lynx, iar în Microsoft Internet Explorer este numită dosarul Favorites.

hot plugging atașare fierbinte – Caracteristică prin care echipamentele pot fi conectate la un

dispozitiv activ (de exemplu, la un calculator) în timp ce dispozitivul este alimentat.

hot spot punct fierbinte – Poziția specificată de indicatorul mouse-ului (de exemplu, poziția indicată de vârful unei săgeți sau de intersecția a două linii încrucișate), care marchează locul care urmează să fie afectat de acțiunea mouse-ului, cum ar fi apăsarea unui buton.

hot swapping schimbare la cald – *A se vedea* hot plugging.

HotWired Sit Web afiliat revistei *Wired*, care prezintă noutăți și alte informații care țin de cultura Internet. Are adresa http://www.hotwired.com/frontdoor/.

housekeeping gospodărire – Una dintre numeroasele rutine, cum ar fi actualizarea ceasului sau colectarea gunoiului, create pentru a menține lucrurile în ordine într-un sistem, într-un mediu în care rulează un program sau într-o structură de date a unui program.

HPC *A se vedea* handheld PC.

HPFS Acronim pentru **H**igh **P**erformance **F**ile **S**ystem. Sistem de fișiere utilizat de OS/2 versiunea 1.2 și de cele ulterioare. *A se vedea și* FAT file system, NTFS.

HPGL Acronim pentru **H**ewlett-**P**ackard **G**raphics **L**anguage. Limbaj elaborat inițial pentru imaginile care urmau să fie tipărite la plotter. Fișierul HPGL este alcătuit din instrucțiuni care permit unui program să refacă o imagine grafică.

HPIB Acronim pentru **H**ewlett-**P**ackard **I**nterface **B**us. *A se vedea* general-purpose interface bus.

HPPCL Acronim pentru **H**ewlett-**P**ackard **P**rinter **C**ontrol **L**anguage. *A se vedea* Printer Control Language.

HP/UX sau **HP-UX** Acronim pentru **H**ewlett-**P**ackard **UNIX**. Versiune a sistemului de operare UNIX creată special pentru stațiile de lucru Hewlett-Packard. *A se vedea și* UNIX.

.hqx Extensia care identifică un fișier codificat cu BinHex. *A se vedea și* BinHex.

.hr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Croația.

HREF Prescurtare de la **h**ypertext **ref**erence (referință de hipertext). Atribut într-un document HTML cu care se definește o legătură la alt document din Web. *A se vedea și* HTML.

HSB Acronim pentru **h**ue-**s**aturation-**b**rightness (nuanță-saturație-strălucire). Model de culoare care specifică nuanța prin poziția pe o roată a

culorilor în care 0° înseamnă roşu, 60° înseamnă galben, 120° înseamnă verde, 180° înseamnă cyan, 240° înseamnă albastru şi 300° înseamnă magenta; saturaţia este un procentaj al nuanţei specificate în cadrul culorii, iar strălucirea este procentaj al culorii albe în culoare. *Se mai numeşte şi* HLS, HSV, hue (nuanţă). *A se vedea şi* color model. *De comparat cu* CMY, RGB.

HSV Acronim pentru hue-saturation-value (nuanţă-saturaţie-valoare). *A se vedea* HSB.

H-sync *A se vedea* horizontal synchronization.

.ht În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Haiti.

.htm Extensia care identifică sub MS-DOS/Windows 3.*x* fişierele HTML (Hypertext Markup Language), care de obicei reprezintă pagini Web. Deoarece MS-DOS şi Windows 3.*x* nu recunosc extensii mai lungi de trei caractere, extensia .html este trunchiată în aceste medii la trei litere. *A se vedea şi* HTML.

.html Extensia care identifică fişierele HTML (Hypertext Markup Language), care de obicei reprezintă pagini Web. *A se vedea şi* HTML.

HTML Acronim pentru **H**ypertext **M**arkup **L**anguage. Limbajul de marcare utilizat pentru documentele din World Wide Web. HTML (o aplicaţie a standardului SGML) utilizează etichete pentru marcarea diverselor elemente din document, cum ar fi textul sau grafica, pentru a indica modul în care browserul Web trebuie să afişeze aceste elemente şi în care trebuie să răspundă la acţiunile utilizatorului, cum ar fi activarea unei legături prin apăsarea unei taste sau executarea unui clic cu mouse-ul. HTML 2.0, definit de IETF (Internet Engineering Task Force), include caracteristici ale limbajului HTML comune tuturor browserelor Web create începând cu 1995 şi este prima versiune de limbaj HTML utilizată pe larg în World Wide Web. Următoarele dezvoltări ale limbajului HTML au fost realizate de World Wide Web Consortium (W3C). HTML 3.2, ultimul standard propus, conţine caracteristici implementate pe larg după 1996. Cele mai multe browsere Web, în special Netscape Navigator şi Internet Explorer, utilizează şi alte etichete HTML pe lângă cele stabilite de acest standard. *A se vedea şi* .htm, .html, SGML, tag (definiţia 3), Web browser.

HTML+ Specificaţie neoficală a îmbunătăţirilor aduse limbajului HTML original, cum ar fi formularele şi tabelele. HTML+ nu a fost adoptat ca standard, dar a influenţat elaborarea versiu- nilor HTML 2.0 şi HTML 3.2. *A se vedea şi* HTML.

HTML 2.0 Versiune modificată a specificaţiei HTML, care a adăugat capacitatea de utilizare a formularelor şi a eliminat anumite etichete mai puţin folosite. Realizat sub forma unui document Internet Draft la mijlocul anului 1994, HTML 2.0 a înglobat experienţa din acel moment a mai multor producători de browsere. A fost standardizat ca document RFC în noiembrie 1995. *A se vedea şi* HTML, HTML 3.0, HTML 3.2, HTML+, RFC.

HTML 3.0 Versiune modificată a specificaţiei HTML. Principala îmbunătăţire faţă de HTML 2.0 este suportul pentru tabele. HTML 3.0 nu a fost niciodată standardizat sau implementat complet de nici un producător important de browsere. *A se vedea şi* HTML, HTML 2.0, HTML 3.2, HTML.

HTML 3.2 Recomandare făcută de World Wide Web Consortium (W3C) pentru un standard HTML care înlocuieşte propunerea de standard HTML 3.0 şi adaugă standardului HTML 2.0 caracteristici cum ar fi miniaplicaţiile, indicii şi exponenţii, tabelele şi curgerea textului în jurul imaginilor. *A se vedea şi* HTML, HTML 2.0, HTML 3.0.

HTML document Document HTML – **1.** Un document care conţine hipertext codat cu HTML. **2.** *A se vedea* Web page.

HTML editor editor HTML – Program utilizat la crearea şi modificarea documentelor HTML (paginilor Web). Cele mai multe editoare HTML permit inserarea etichetelor HTML fără să fie necesară scrierea explicită a fiecărei etichete în parte. De asemenea, unele editoare HTML reformatează automat documentul cu etichete HTML, pe baza unor coduri de formatare utilizate de programul de procesare a textelor cu care a fost creat documentul. *A se vedea şi* tag (definiţia 3), Web page.

HTML page pagină HTML – *A se vedea* Web page.

HTML tag etichetă HTML – *A se vedea* tag (definiţia 3).

HTML validation service serviciu de validare HTML – Serviciu utilizat pentru a verifica dacă o pagină Web este realizată conform ultimului standard HTML şi/sau dacă hiperlegăturile sale sunt valide. Serviciul de validare HTML depistează atât erorile de sintaxă din codul HTML, cât şi abaterile faţă de standardele HTML. *A se vedea şi* HTML.

HTTP Acronim pentru **H**ypertext **T**ransfer **P**rotocol. Protocolul client/server utilizat pentru a obţine accesul la informaţiile din World Wide Web. *A se vedea şi* URL.

HTTPd Prescurtare de la **H**ypertext **T**ransfer **P**rotocol **D**aemon. Server HTTP mic şi rapid, oferit gratuit de NCSA. *A se vedea şi* HTTP server, NCSA (definiţia 1).

HTTP Next Generation *A se vedea* HTTP-NG.

HTTP-NG Acronim pentru **H**ypertext **T**ransfer **P**rotocol **N**ext **G**eneration. Standard la care lucrează în prezent World Wide Web Consortium (W3C) pentru a îmbunătăţi performanţele şi a introduce caracteristici noi, cum ar fi securitatea. În timp ce versiunea curentă de HTTP realizează o conexiune de fiecare dată când apare o cerere, HTTP-NG va realiza o conexiune (care constă din canale separate pentru informaţiile de control şi de date) pentru o întreagă sesiune între un anumit client şi un anumit server.

HTTPS Software server Web pentru Windows NT. A fost elaborat de European Microsoft Windows NT Academic Centre (EMWAC) în cadrul Universităţii de la Edinburgh, din Scoţia, şi în prezent poate fi descărcat din Internet. Oferă caracteristici cum ar fi capacitatea de căutare WAIS. *A se vedea şi* HTTP server, WAIS.

HTTP server server HTTP – Software server care utilizează HTTP pentru a livra documente HTML şi fişiere sau scripturi asociate atunci când este solicitat de un client, cum ar fi un browser Web. De obicei, conexiunea dintre client şi server se întrerupe după livrarea documentului sau fişierului solicitat. Serverele HTTP sunt utilizate în siturile Web şi Intranet. *Se mai numeşte şi* Web server (server la Web). *A se vedea şi* HTML, HTTP, server (definiţia 2). **2.** Orice maşină pe care rulează un program server HTTP.

HTTP status codes coduri de stare HTTP – Coduri alcătuite din trei cifre, trimise de un server HTTP pentru a indica rezultatele unei cereri de date. Codurile care încep cu 1 semnalează cererile incomplete, cele care încep cu 2 indică cererile încheiate cu succes, cele care încep cu 3 specifică necesitatea unor acţiuni suplimentare din partea clientului, cele care încep cu 4 desemnează cererile eşuate din cauza unei erori a clientului, iar cele care încep cu 5 semnalează cererile eşuate din cauza unei erori a serverului. *A se vedea şi* 400, 401, 402, 403, 404, HTTP.

.hu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ungaria.

hub distribuitor – Într-o reţea, dispozitiv care uneşte liniile de comunicaţie într-o locaţie centrală, oferind o conexiune comună tuturor dispozitivelor din reţea. Structura realizată este asemănătoare unei roţi cu spiţe, distribuitorul fiind butucul roţii. *A se vedea şi* active hub, switching hub.

hue nuanţă – În modelul de culoare HSB, una dintre cele trei caracteristici utilizate pentru a descrie o culoare. Nuanţa este atributul care deosebeşte cel mai evident o culoare de alta. Depinde de frecvenţa undei de lumină din spectrul vizibil. *A se vedea şi* color model, HSB. *De comparat cu* brightness, saturation (definiţia 2).

Huffman coding codificare Huffman – Metodă care permite comprimarea unui set de date pe baza frecvenţei relative a elementelor individuale. Cu cât un element (de exemplu, o literă) este folosit mai des, cu atât este mai scurt (în biţi) codul care îi corespunde. A fost unul dintre primele coduri de comprimare şi, cu unele modificări, rămâne unul dintre cele mai utilizate coduri pentru o mare varietate de tipuri de mesaje.

human engineering inginerie umană – Proiectarea maşinilor şi a produselor asociate astfel încât să satisfacă necesităţile oamenilor care le utilizează. *A se vedea şi* ergonomics.

human-machine interface interfaţă om-maşină – Zona în care se realizează contactul între om şi maşina pe care o utilizează. Atunci când se referă la programe şi la sistemele de operare, se numeşte de obicei interfaţă cu utilizatorul.

hung agăţat – *A se vedea* hang.

hybrid circuit circuit hibrid – Circuit care utilizează componente având tipuri fundamental diferite, cum ar fi un amplificator stereo care conţine atât tranzistoare, cât şi tuburi.

hybrid computer calculator hibrid – Calculator care conţine atât circuite digitale, cât şi circuite analogice.

hybrid microcircuit microcircuit hibrid – Circuit microelectronic în care sunt combinate

componente microminiaturizate individual și componente integrate.

HyperCard Instrument software de gestionare a informațiilor creat de Apple Macintosh, în care sunt implementate numeroase concepte referitoare la hipertext. Un document HyperCard este alcătuit dintr-o serie de cartele, organizate într-o stivă. Fiecare cartelă poate conține text, imagini grafice, secvențe sonore, butoane care permit trecerea de la o cartelă la alta și alte controale. Programele și rutinele pot fi codate sub formă de scripturi într-un limbaj orientat spre obiecte, numit HyperTalk, sau pot fi elaborate sub forma unor resurse de cod extern (XCMD sau XFCN). *A se vedea și* hypertext, object-oriented programming, XCMD, XFCN.

hyperlink hiperlegătură – Conexiune dintre un element al unui document cu hipertext (cum ar fi un cuvânt, o frază, un simbol sau o imagine) și alt element din document, alt document cu hipertext, un fișier sau un script. Utilizatorul activează legătura executând clic pe element legat, care, de obicei, este subliniat sau afișat cu o culoare diferită de restul documentului, pentru a arăta faptul că este legat. Hiperlegăturile sunt indicate în documentul cu hipertext prin etichete din limbajul de marcare (cum ar fi SGML sau HTML). În general, aceste etichete nu sunt vizibile pentru utilizator. *Mai este numită și* hotlink (legătură fierbinte), hypertext link (legătură de hipertext). *A se vedea și* anchor (definiția 2), HTML, hypermedia, hypertext, URL.

hypermedia hipermedia – Combinație de texte, imagini grafice, secvențe sonore și secvențe video integrate într-un sistem asociativ de stocare și de regăsire a informațiilor, în care utilizatorul poate sări de la un subiect la altul în căutarea informațiilor dorite. Sistemele hipermedia încearcă să ofere medii de lucru și de învățare adaptate gândirii umane; cu alte cuvinte, medii în care utilizatorul să poată face asociații între subiecte, nu să se mute de la unul la altul ca într-o listă ordonată alfabetic. De exemplu, o prezentare hipermedia referitoare la navigație poate include legături la astronomie, migrația păsărilor, geografie, sateliți și radar. Dacă informațiile apar în principal sub formă de text, prezentarea este considerată un hipertext; dacă sunt incluse secvențe video, bucăți muzicale, animații și alte elemente, se

consideră că este o prezentare hipermedia. *A se vedea și* hypertext.

hyperspace hiperspațiu – Setul tuturor documentelor accesibile prin hiperlegături în World Wide Web. *De comparat cu* cyber-space (definiția 2), Gopherspace.

HyperTalk Limbajul de programare utilizat pentru a manipula stivele HyperCard. *A se vedea și* HyperCard.

hypertext hipertext – Text legat care alcătuiește o pânză web complexă, nesecvențială de asociații, în care utilizatorul poate căuta diferite informații referitoare la un subiect. De exemplu, într-un articol care conține cuvântul *fier*, legătura acestuia poate conduce la tabelul periodic de elemente sau la o hartă a Europei care prezintă răspândirea metalurgiei în Epoca Fierului. Termenul *hipertext* a fost inventat în 1965, pentru a denumi documentele prezentate de un calculator în care ideile nu alcătuiau o structură liniară, ca în cazul cărților, al filmelor sau al cuvântărilor. Termenul *hipermedia*, introdus mai recent, este aproape sinonim, singura deosebire fiind faptul că subliniază prezența unor elemente care nu sunt de tip text, cum ar fi animațiile, secvențele sonore sau secvențele video. *A se vedea și* HyperCard, hypermedia.

hypertext link legătură de hipertext – *A se vedea* hyperlink.

Hypertext Markup Language *A se vedea* HTML.

Hypertext Transfer Protocol *A se vedea* HTTP.

Hypertext Transfer Protocol Daemon *A se vedea* HTTPd.

Hypertext Transfer Protocol Next Generation *A se vedea* HTTP-NG.

HyperWave Server World Wide Web specializat în manipularea bazelor de date și în multimedia.

hyphen cratimă, liniuță de despărțire – Semn de punctuație (-) utilizat la despărțirea cuvintelor în silabe la sfârșitul unui rând sau la compunerea unor cuvinte. Programele de prelucare a textelor cu capacități complexe de despărțire în silabe recunoaște trei tipuri de liniuțe de despărțire: normală, opțională și fără separare. Liniuța de despărțire normală, numită și *required hyphen* (liniuță necesară de despărțire) sau *hard hyphen* (liniuță fizică de despărțire), face parte din configurația cuvântului și este vizibilă

întotdeauna (ca în câine-lup). Liniuța de despărțire opțională, numită și *discretionary hyphen* (liniuță facultativă de despărțire) sau *soft hyphen* (liniuță logică de despărțire), apare doar atunci când un cuvânt este despărțit în silabe la sfârșitul unui rând; de obicei, ea este inserată de programul de prelucrare a textelor. Liniuța de despărțire fără separare este întotdeauna vizibilă, ca și liniuța de despărțire opțională, dar nu permite plasarea pe rânduri diferite a cuvintelor între care sunt plasate. *A se vedea și* hyphenation program.

hyphenation program program de despărțire în silabe – Program care inserează liniuțe opționale de despărțire la capătul rândurilor. Este adesea inclus ca o parte componentă a programelor de prelucrare a textelor. Un program de despărțire în silabe de calitate evită despărțirea în silabe pe trei rânduri consecutive și cere utilizatorului confirmarea atunci când cuvântul se poate despărți în silabe în mai multe feluri. *A se vedea și* hyphen.

hysteresis histerezis – Tendința unui sistem, a unui dispozitiv sau a unui circuit de a se comporta diferit atunci când valoarea unui parametru variază în sensuri diferite. De exemplu, un sistem de încălzire termostatat se poate declanșa la 20 de grade atunci când camera se răcește, dar se oprește la 22 de grade când camera se încălzește. Histerezisul este o caracteristică importantă a multor dispozitive, mai ales a celor care utilizează câmpuri magnetice, cum ar fi transformatoarele sau capetele de citire/scriere.

HYTELNET Catalog bazat pe meniuri care prezintă resursele din Internet accesibile prin telnet, cum ar fi liste de biblioteci, baze de date și bibliografii, aviziere electronice și servicii informaționale. HYTELNET este accesibil printr-un program client care rulează la un calculator conectat la Internet sau prin sistemul World Wide Web.

Hz Prescurtare pentru hertz.

I2O Prescurtare de la Intelligent Input/Output. Specificația arhitecturii unui driver de dispozitiv de intrare/ieșire care este independentă atât de dispozitivul controlat, cât și de sistemul de operare gazdă. *A se vedea și* driver, input/output device.

i486DX Microprocesor Intel lansat pe piață în 1989. Față de microprocesorul 80386 (registre pe 32 de biți, magistrală de date pe 32 de biți și adresare pe 32 de biți), i486DX are un controller de cache încorporat, un coprocesor în virgulă mobilă încorporat, caracteristici de multiprelucrare și o structură de execuție bazată pe canale. *Se mai numește și* 486, 80486. *A se vedea și* pipelining (definiția 1).

i486DX2 Microprocesor Intel lansat pe piață în 1992 ca o variantă de modernizare a anumitor procesoare i486DX. i486DX2 lucrează la o frecvență de două ori mai mare față de frecvența de ceas a sistemului. Datorită vitezei sporite de lucru, generează o cantitate de căldură mai mare decât i486DX, astfel că, adesea, pe cipurile i486DX2 se instalează radiatoare. *Se mai numește și* 486DX, 80486. *A se vedea și* heat sink, i486DX, microprocessor. *De comparat cu* OverDrive.

i486SL Versiune cu consum redus a microprocesorului Intel i486DX, destinată în primul rând calculatoarelor laptop. Microprocesorul i486SL are tensiunea de alimentare de 3,3 volți (spre deosebire de tensiunea de 5 volți a microprocesorului i486DX), permite duplicarea memoriei și poate lucra în modul SMM (System Management Mode), în care poate încetini sau opri anumite componente ale sistemului atunci când nu există o activitate intensă, prelungind astfel viața bateriei. *A se vedea și* i486DX, shadow memory.

i486SX Microprocesor lansat pe piață de Intel în 1991 ca o variantă ieftină a microprocesorului i486DX. Lucrează la frecvențe de ceas mai scăzute și nu dispune de procesor în virgulă mobilă. *Se mai numește și* 486, 80486. *A se vedea și* 80386DX, 80386SX. *De comparat cu* i486DX.

IAB *A se vedea* Internet Architecture Board.

IAC Acronim pentru **I**nformation **A**nalysis **C**enter (Centrul de Analiză a Informațiilor). Una dintre diversele organizații la care apelează Ministerul Apărării din Statele Unite pentru a facilita utilizarea informațiilor cu caracter tehnic și științific. Organizațiile IAC înființează și întrețin baze de date care conțin diverse cunoștințe (date istorice, tehnice și științifice) și, de asemenea, creează și întrețin instrumente și tehnici de analiză.

IANA *A se vedea* Internet Assigned Numbers Authority.

I-beam bară – Cursor de mouse utilizat de mai multe aplicații, cum ar fi procesoarele de texte, atunci când se află în modul de editare a textului. Cursorul de tip bară indică poziția din document în care textul poate fi inserat, șters, modificat sau mutat. Numele cusorului vine de la forma sa de bară verticală (I). *Se mai numește și* I-beam pointer (indicator de tip bară). *A se vedea și* cursor (definiția 3), mouse.

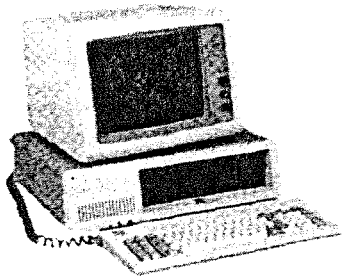
I-beam pointer cursor de tip bară – *A se vedea* I-beam.

IBG Acronim pentru **i**nter**b**lock **g**ap (interval între blocuri). *A se vedea* inter-record gap.

IBM AT Clasă de calculatoare personale lansată de IBM pe piață în 1984, realizată conform specificației PC/AT (Personal Computer/Advanced Technology). Primul calculator AT era echipat cu un procesor Intel 80286 și oferea o viteză de lucru care o depășea cu mult pe cea a predecesorului său, calculatorul XT. *A se vedea și* 80286.

IBM PC Prescurtare de la **IBM** **P**ersonal **C**omputer. Clasă de calculatoare personale lansată de

IBM pe piață în 1981, realizată conform specificației PC. Primul calculator PC era echipat cu un procesor 8088. Timp de mai mulți ani, calculatorul IBM PC a reprezentat standardul de facto pentru producerea calculatoarelor PC, iar clonele, calculatoarele care respectau specificația IBM, au fost denumite *compatibile PC*. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* PC-compatible, Wintel.



IBM PC

IBM PC-compatible compatibil IBM PC – *A se vedea* PC-compatible.

IC *A se vedea* integrated circuit.

I-CASE Acronim pentru **I**ntegrated **C**omputer-**A**ided **S**oftware **E**ngineering (proiectarea integrată, asistată de calculator, a software-ului). Software care oferă o mare varietate de funcții destinate creării software-ului, cum ar fi proiectarea, codificarea și verificarea unor părți de program sau a întregului produs.

ICM *A se vedea* image color matching.

ICMP Acronim pentru **I**nternet **C**ontrol **M**essage **P**rotocol. Protocol Internet utilizat la nivel de rețea (stratul 3 în modelul ISO/OSI), care asigură corectarea erorilor și oferă diverse informații referitoare la prelucrarea pachetelor IP. De exemplu, permite unui program care rulează pe o anumită mașină să informeze altă mașină că o anumită destinație nu este accesibilă. *A se vedea și* communications protocol, IP, ISO/OSI model, packet (definiția 1).

icon pictogramă – Mică imagine afișată pe ecran pentru a reprezenta un obiect care poate fi manipulat de utilizator. Pictogramele au o contribuție importantă la crearea caracterului prietenos al interfețelor grafice cu utilizatorul, deoarece utilizatorul nu mai este obligat să memoreze comenzi și să le scrie de la tastatură

pentru a declanșa anumite acțiuni ale calculatorului. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* graphical user interface.

Recycle Bin

Pictogramă

iconic interface interfață cu pictograme – Interfață bazată pe pictograme, nu pe comenzi introduse de la tastatură. *A se vedea și* graphical user interface, icon.

icon parade parada pictogramelor – Succesiune de pictograme care apare în timpul încărcării sistemului de operare pe un calculator Macintosh.

.id În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Indonezia.

IDE **1.** Acronim pentru **I**ntegrated **D**evice **E**lectronics. Tip de interfață pentru unitățile de disc în care circuitele electronice ale controllerului sunt incluse în unitate, eliminând astfel necesitatea utilizării unei plăci de adaptor separate. interfața IDE este compatibilă cu controllerul utilizat de IBM la calculatoarele PC/AT, dar oferă în plus unele avantaje, cum ar fi cache-ul anticipativ. **2.** *A se vedea* integrated development environment.

identifier identificator – Șirul de text utilizat ca etichetă, cum ar fi numele unei proceduri sau variabile într-un program sau numele atașat unei unități de hard-disc sau de dischete. *De comparat cu* descriptor.

idle cu activitate redusă – În stare de funcționare, dar neutilizat. **2.** Așteptând o comandă.

idle character caracter de pauză – În comunicații, caracter de control transmis atunci când nu mai există alte date disponibile sau pregătite pentru a fi transmise. *A se vedea și* SYN.

idle interrupt întrerupere pe timp de pauză – Întrerupere care apare atunci când un dispozitiv sau un proces intră în starea de activitate redusă.

idle state stare de activitate redusă – Situația în care un dispozitiv este în stare de funcționare, dar nu este utilizat.

IDSL Acronim pentru **I**nternet **d**igital **s**ubscriber **l**ine (linie de abonat digitală pentru Internet). Serviciu de comunicații digitale de mare viteză,

care asigură accesul la Internet prin liniile telefonice obișnuite, la rate de 1,1 Mbps (megabiți pe secundă). IDSL este o combinație a tehnologiilor utilizate de ISDN și a liniilor de abonat digitale. *A se vedea și* digital subscriber line, ISDN.

.ie În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Irlanda.

IE 1. Acronim pentru **I**nformation **e**ngineering (ingineria informațiilor). Metodologie de elaborare și de întreținere a sistemelor de prelucrare a informațiilor (cum ar fi sistemele de calcul sau rețelele) utilizate de o organizație. **2.** *A se vedea* Internet Explorer.

IEEE Acronim pentru **I**nstitute of **E**lectrical and **E**lectronics **E**ngineers. Organizație a inginerilor, care are ca principal scop elaborarea standardelor pentru produsele hardware și software.

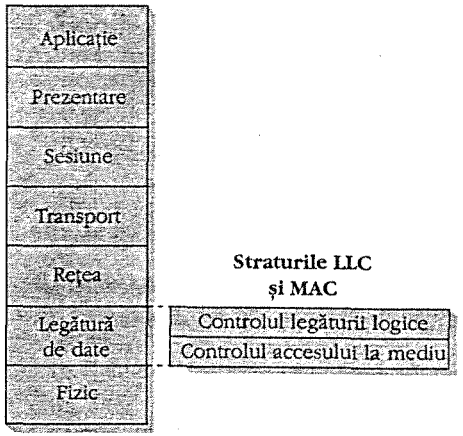
IEEE 488 Specificația electrică a magistralei General-Purpose Interface Bus (GPIB), în care sunt descrise liniile de date și de control și sunt stabilite nivelurile de curent și de tensiune. *A se vedea și* General-Purpose Interface Bus.

IEEE 696/S-100 Specificația electrică a magistralei S-100, utilizată la calculatoarele personale mai vechi, echipate cu procesoare 8080, Z-80 sau 6800. Magistrala S-100, bazată pe arhitectura calculatorului Altair 8800, s-a bucurat de multă popularitate în rândul celor pasionați de calculatoare, deoarece permitea utilizarea unui mare număr de tipuri de plăci de extensie. *A se vedea și* Altair 8800, S-100 bus.

IEEE 802 standards standardele IEEE 802 – Set de standarde elaborat de IEEE pentru a defini metode de acces și de control pentru rețelele locale. Standardele IEEE 802 corespund straturilor nivelului fizic și al legăturii de date din modelul ISO/OSI, dar ele împart stratul legăturii de date în două substraturi. Substratul de control al legăturii logice (LLC, logical link control) este folosit în toate standardele IEEE 802, asigurând conexiunile stație la stație, generarea cadrelor de mesaj și controlul erorilor. Substratul de control al accesului la mediu (MAC, media access control) asigură accesul la rețea și detectarea coliziunilor, dar el diferă de la un standard la altul. IEEE 802.3 este destinat rețelelor de tip magistrală care utilizează protocolul CSMA/CD, atât în banda de bază, cât și în bandă largă, versiunea pentru banda de bază fiind fundamentată pe standardul Ethernet.

IEEE 802.4 este destinat rețelelor de tip magistrală care utilizează transmiterea tokenului, iar IEEE 802.5 este destinat rețelelor de tip inel care utilizează pasarea tokenului. În plus, mai există standardul IEEE 802.6 (în curs de elaborare) destinat rețelelor metropolitane, care transmit date, voci și secvențe video la distanțe de peste cinci kilometri. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* bus network, ISO/OSI model, ring network, token passing, token ring network.

Modelul ISO/OSI



Standardele IEEE 802. Modelul ISO/OSI și straturile LLC și MAC

IEPG Acronim pentru **I**nternet **E**ngineering and **P**lanning **G**roup. Asociație a furnizorilor de servicii Internet, al cărei scop este promovarea serviciilor Internet și coordonarea eforturilor tehnice legate de aceste servicii.

IESG *A se vedea* Internet Engineering Steering Group.

IETF Acronim pentru **I**nternet **E**ngineering **T**ask **F**orce. Organizația însărcinată cu studierea problemelor tehnice legate de Internet și cu transmiterea către IAB a unor propuneri de soluții. IETF este condusă de IESG. *A se vedea și* Internet Engineering Steering Group.

.iff Extensia care identifică fișierele în format IFF (Interchange File Format). Formatul IFF a fost utilizat în special pe platformele Amiga, pentru stocarea a aproape tuturor tipurilor de date. Pe

alte platforme, formatul IFF este folosit la stocarea fișierelor de imagini sau de sunete.

IFF Acronim pentru **I**nterchange **F**ile **F**ormat. *A se vedea* .iff.

IFIP Acronim pentru **I**nternational **F**ederation of **I**nformation **P**rocessing. Organizație care include societăți ale profesioniștilor din domeniul prelucrării informațiilor din peste 40 de țări. Statele Unite sunt reprezentate de FOCUS (Federation on Computing in the United States). *A se vedea și* AFIPS, FOCUS.

IFS *A se vedea* Installable File System Manager.

IF statement instrucțiune IF – Instrucțiune de control care execută un bloc de cod dacă o expresie booleeană este adevărată. Cele mai multe limbaje de programare permit și utilizarea clauzei ELSE, prin care se specifică un cod ce se execută doar dacă expresia booleeană este falsă. *A se vedea și* conditional.

IGES *A se vedea* Initial Graphics Exchange Specification.

IGMP *A se vedea* Internet Group Membership Protocol.

IGP Acronim pentru **I**nterior **G**ateway **P**rotocol. Protocol care reglementează transmiterea informațiilor de rutare.

IGRP Acronim pentru **I**nterior **G**ateway **R**outing **P**rotocol. Protocol elaborat de Cisco Systems pentru coordonarea rutării prin mai multe porți. Printre scopurile acestui protocol se numără o rutare stabilă în rețelele mari, adaptarea rapidă la modificările topologiei rețelei și reducerea suprasarcinii. *A se vedea și* communications protocol, gateway, topology.

IIL sau **I²L** *A se vedea* integrated injection logic.

IIS *A se vedea* Internet Information Server.

.il În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Israel.

illegal ilegal – Care nu este permis sau care conduce la rezultate nevalabile. De exemplu, pentru un program de prelucrare a textelor, un caracter ilegal este un caracter pe care nu-l poate recunoaște. Uneori o operație ilegală este imposibil de executat de către un program sau un sistem datorită unor constrângeri interne. *De comparat cu* invalid.

illuminance iluminanță – **1.** Cantitatea de lumină pe care o primește (cu care este luminată) o suprafață. **2.** Măsura iluminării (de exemplu, în wați pe metru pătrat, a unui dispozitiv, cum ar fi

televizorul sau displayul unui calculator. *De comparat cu* luminance.

.il.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Illinois, în Statele Unite.

.image Extensia de fișier pentru Macintosh Disk Image, un tip de stocare utilizat adesea la siturile firmei Apple de descărcare a software-ului FTP.

image imagine – **1.** Descrierea unei lucrări grafice, stocată sub forma unui set de valori care specifică strălucirea și culoarea pixelilor sau a unui set de instrucțiuni care permite reproducerea ei. *A se vedea și* bit map, pixel map. **2.** Dublură, copie sau reprezentare integrală sau parțială a unui hard-disc sau a unei dischete, a unei secțiuni de memorie, a unui fișier, a unui program sau a unor date. De exemplu, un disc RAM poate conține imaginea unui întreg disc sau a unei părți a acestuia, iar un program de memorie virtuală poate crea pe disc imaginea unei porțiuni a memoriei principale. *A se vedea și* RAM disk.

image color matching adecvarea culorii imaginii – Procesul prin care se corectează imaginea la ieșire pentru a se obține culorile de la intrare sau de la scanare.

image compression comprimarea imaginii – Utilizarea unei tehnici de comprimare a datelor pentru o imagine grafică. Fișierele de grafică necomprimate ocupă de obicei suprafețe mari de stocare, așa că de multe ori se recurge la comprimarea imaginilor pentru a se economisi spațiul de stocare. *A se vedea și* compressed file, data compression, video compression.

image editing editarea imaginii – Procesul prin care se schimbă sau se modifică o imagine bitmap, de obicei cu ajutorul unui editor de imagini.

image editor editor de imagini – Program aplicație care permite utilizatorilor să modifice aspectul unei imagini bitmap, cum ar fi o fotografie scanată, cu ajutorul unor filtre sau al altor funcții. Pentru a crea o nouă imagine, se utilizează de obicei un program de pictare sau de desenare. *A se vedea și* bitmapped graphics, filter (definiția 4), paint program.

image enhancement îmbunătățirea imaginii – Procesul prin care calitatea unei imagini este îmbunătățită, fie automat (de către software), fie manual (cu ajutorul unui program de pictare

sau de desenare). *A se vedea și* anti-aliasing, image processing.

image map hartă-imagine – Imagine dintr-o pagină Web care conține mai multe hiperlegături. Când utilizatorul execută clic pe o anumită zonă a imaginii, se realizează legătura cu altă parte a paginii Web, cu altă pagină Web sau cu un fișier. Adesea, o hartă-imagine, care poate fi o fotografie, un desen sau o combinație de fotografii și desene, este folosită ca o hartă a resurselor disponibile dintr-un sit Web. Hărțile-imagine sunt create cu scripturi CGI. *Se mai numește și* clickable map (hartă pentru clic). *A se vedea și* CGI script, hyperlink, Web page.

image processing prelucrarea imaginii – Analiza, manipularea, stocarea și afișarea imaginilor grafice provenite din surse cum ar fi fotografiile, desenele sau secvențele video. Prelucrarea imaginii implică trei etape. În prima etapă (capturarea și digitizarea imaginii), diferențele de culoare și de umbrire din imagine sunt convertite în valori binare, pe care le poate prelucra calculatorul. Etapa de prelucrare propriu-zisă poate implica operații de îmbunătățire a imaginii sau de comprimare a datelor. Ultima etapă de ieșire constă în afișarea sau tipărirea imaginii prelucrate. Procesarea imaginii este utilizată în aplicații pentru televiziune și cinematografie, medicină, meteorologie, aparate de vizualizare sau recunoașterea formelor cu ajutorul calculatorului. *A se vedea și* image enhancement, video digitizer.

imagesetter mașină de culegere a imaginilor – Mașină de culegere care poate transfera text sau imagini gata de tipărit direct pe hârtie sau pe peliculă. Mașinile de culegere a imaginilor tipăresc la rezoluții înalte (de obicei peste 1.000 dpi) și, în general, sunt compatibile PostScript.

imaginary number număr imaginar – Număr care trebuie exprimat ca produsul unui număr real și i, unde $i^2 = -1$. Suma unui număr imaginar și a unui număr real este un număr complex. Deși numerele imaginare nu se întâlnesc direct în natură (de exemplu, nu se poate spune „1,544i megabiți pe secundă"), anumite perechi de mărimi (în special din domeniul electricității) se comportă la fel ca partea reală și cea imaginară a unui număr complex. *De comparat cu* complex number, real number.

imaging crearea imaginilor – Procesul de capturare, stocare, afișare și tipărire a imaginilor grafice.

IMAP4 Acronim pentru **I**nternet **M**essage **A**ccess **P**rotocol **4**. Ultima versiune a protocolului IMAP, prin care un program e-mail obține accesul la mesajele e-mail și BBS stocate de un server poștal. Spre deosebire de POP, IMAP permite unui utilizator să regăsească eficient mesajele stocate la mai multe calculatoare. *A se vedea și* POP3, Post Office Protocol.

IMHO Acronim pentru **i**n **m**y **h**umble **o**pinion (după umila mea părere). Un utilizator introduce expresia IMHO într-un mesaj e-mail sau într-un articol dintr-un forum pentru a sublinia faptul că este vorba de o părere personală, nu de o stare de fapt.

Imitation Game jocul imitației – *A se vedea* Turing test.

immediate access acces imediat – *A se vedea* direct access, random access.

immediate operand operand imediat – Valoare care este utilizată în executarea unei instrucțiuni a unui limbaj de asamblare și care este conținută de instrucțiune, nu este indicată de o adresă din instrucțiune.

immediate printing tipărire imediată – Proces în care textul și comenzile de tipărire sunt trimise direct la imprimantă, fără să mai fie stocate într-un fișier de tipărire și fără utilizarea unei proceduri intermediare de compunere a paginii sau a unui fișier cu comenzi de configurare a imprimantei.

IMO Acronim pentru **i**n **m**y **o**pinion (după părerea mea). Expresie prescurtată utilizată adesea în poșta electronică și în grupurile de discuții din Internet pentru a sublinia faptul că este vorba de o părere personală, nu de o stare de fapt.

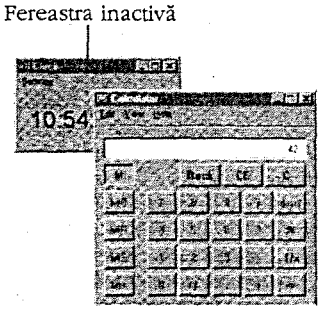
impact printer imprimantă cu impact – Imprimantă, cum ar fi o imprimantă matriceală cu ace sau una cu rozetă, care plimbă o bandă tușată prin fața hârtiei și creează caractere prin lovirea acesteia. *A se vedea și* daisy-wheel printer, dot-matrix printer. *De comparat cu* nonimpact printer.

impedance impedanță – Mărime care exprimă posibilitatea de trecere a unui curent alternativ. Impedanța are două componente: rezistența (care împiedică trecerea atât a curentului continuu, cât și a celui alternativ și care este întotdeauna mai mare decât zero) și reactanța (care se opune doar trecerii curentului alternativ, variază cu frecvența și poate avea valori pozitive sau negative).

import a importa – A aduce date dintr-un alt sistem sau program. Sistemul sau programul care primește datele trebuie să conțină suportul corespunzător pentru formatul sau structura internă a datelor. Convenții cum ar fi formatele TIFF (Tagged Image File Format) și PICT (pentru fișiere de grafică) simplifică procesul de importare. *A se vedea și* PICT, TIFF. *De comparat cu* export.

.in În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în India.

inactive window fereastră inactivă – Într-un mediu capabil să afișeze mai multe ferestre pe ecran, fereastră care nu este utilizată în mod curent pentru lucru. O fereastră inactivă poate fi ascunsă parțial sau total de altă fereastră și rămâne în starea de inactivitate până când este selectată de utilizator. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* active window.



Fereastră inactivă.

in-band signaling semnalizare în bandă – Transmisia realizată cu frecvențe destinate vocii sau datelor într-un canal de comunicații.

in-betweening crearea cadrelor intermediare – *A se vedea* tween.

Inbox În multe aplicații e-mail, cutia poștală prestabilită în care programul stochează mesajele primite. *A se vedea și* e-mail, mailbox. *De comparat cu* Outbox.

incident light lumină incidentă – Lumina care lovește suprafața în grafica pe calculator. *A se vedea și* illuminance.

INCLUDE directive directiva INCLUDE – Instrucțiune care este introdusă într-un fișier cu cod sursă pentru a determina citirea unui alt fișier cu cod sursă și inserarea lui în acel punct, fie în timpul compilării, fie în timpul execuției. Această directivă permite împărțirea programului în fișiere mai mici și face posibilă utilizarea aceluiași fișier de mai multe programe.

inclusive OR SAU inclusiv – *A se vedea* OR.

increment[1] increment – Valoarea unitară cu care este mărită valoarea unui obiect, cum ar fi un număr, un pointer dintr-un vector sau o poziție de pe ecran. *De comparat cu* decrement[1].

increment[2] a incrementa – A mări un număr cu o anumită valoare. De exemplu, dacă o variabilă are valoarea 10 și este incrementată succesiv cu 2, va avea valorile 12, 14, 16, 18 și așa mai departe. *De comparat cu* decrement[2].

indent[1] indentare – **1.** Decalarea capătului din stânga sau din dreapta al unui bloc față de margine sau față de alte blocuri de text. **2.** Decalarea capătului primului rând dintr-un paragraf față de celelalte rânduri ale paragrafului respectiv. *De comparat cu* hanging indent.

indent[2] a indenta – A deplasa capătul din stânga sau din dreapta al unui articol de text, cum ar fi un bloc sau un rând, față de margine sau față de alt articol de text.

independent content provider furnizor de conținut independent – Firmă sau organizație care furnizează informații unui serviciu informațional on-line, cum ar fi America Online, pentru a fi revândute abonaților serviciului respectiv. *A se vedea și* online information service.

independent software vendor distribuitor independent de software – Dezvoltator de software; individ sau organizație care creează în mod independent software. *Acronim:* ISV.

index[1] index – **1.** Listă cu cuvinte cheie și date asociate, care indică locațiile unde pot fi găsite informații detaliate, cum ar fi fișiere sau înregistrări de pe un disc sau chei de înregistrări dintr-o bază de date. **2.** În programare, valoare care permite accesul direct la o structură de date cu mai multe elemente, cum ar fi un vector, fără a mai fi necesară parcurgerea secvențială a ansamblului de elemente. *A se vedea și* array, element (definiția 1), hash, list.

index[2] a indexa – **1.** Referitor la stocarea și regăsirea datelor, a crea sau a utiliza o listă sau

un tabel cu informații de referință, care indică datele stocate. **2.** Referitor la bazele de date, a găsi datele cu ajutorul unor chei, cum ar fi cuvintele sau numele de câmpuri, care localizează înregistrările. **3.** La stocarea fișierelor pe disc, a utiliza un indice de locație (adresă), cu ajutorul căruia sunt regăsite apoi fișierele. **4.** În programare și în prelucrarea informațiilor, a identifica informațiile stocate într-un tabel cu ajutorul unei valori (deplasament) care se adaugă unei adrese de bază a tabelului.

indexed address adresă indexată – Poziția ocupată în memorie de un anumit articol de date în cadrul unui ansamblu de articole, cum ar fi un element dintr-un tabel. Adresa indexată se calculează pornind de la o adresă de bază, la care se adaugă o valoare stocată într-un registru numit registru de index.

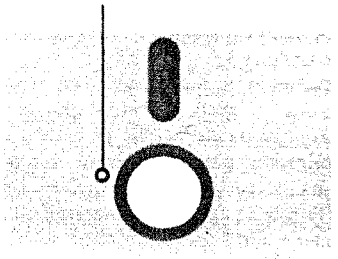
indexed search căutare indexată – Folosirea unui index la căutarea unui articol de date, pentru a reduce timpul de căutare.

indexed sequential access method metoda accesului secvențial indexat – Schemă care permite reducerea timpului necesar pentru a localiza o înregistrare într-o bază de date mare, prin utilizarea unei valori cheie, care identifică înregistrarea. Cheile și pointerii care localizează înregistrările bazei de date sunt păstrați într-un fișier de index, mai mic. Când este furnizată cheia, se caută în fișierul de index pointerul asociat și apoi acesta este utilizat la depistarea înregistrării corespunzătoare din baza de date. *Acronim:* ISAM.

index hole orificiu de index – Mic orificiu rotund, aflat în apropierea orificiului de antrenare al unei dischete de 5,25 inci. Orificiul de index marchează poziția primului sector de date, astfel încât calculatorul să-și poată sincroniza operațiile de citire/scriere cu mișcarea de rotire a discului. A se vedea ilustrația.

index mark marcaj de index – **1.** Semnal înregistrat în timpul formatării unui disc sectorizat soft pentru a indica începutul logic al fiecărei piste. **2.** Marcaj vizual, cum ar fi o linie, care permite localizarea microfișelor.

indicator indicator – Cadran sau sursă de lumină care furnizează informații referitoare la starea unui dispozitiv, cum ar fi indicatorul luminos al unei unități de disc, care se aprinde atunci când se lucrează cu discul.



Orificiu de index.

indirect address adresă indirectă – *A se vedea* relative address.

inductance inductanță – Capacitatea de a stoca energia sub forma unui câmp magnetic. Orice fir conductor are o anumită inductanță și aceasta poate fi mărită prin înfășurarea firului sub forma unei bobine, în special atunci când se folosește un miez dintr-un material feromagnetic. Unitatea de măsură a inductanței se numește henry. *De comparat cu* capacitance, induction.

induction inducție – Crearea unei tensiuni sau a unui curent electric într-un material cu ajutorul unui câmp electric sau magnetic, ca de exemplu tensiunea care apare la capetele înfășurării secundare a unui transformator atunci când prin înfășurarea primară circulă un curent alternativ, care generează o variație de câmp magnetic. *A se vedea și* impedance. *De comparat cu* inductance.

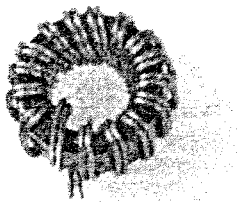
inductor inductor – Componentă care are o anumită inductanță. Inductorul permite trecerea curentului continuu, dar se opune trecerii curentului alternativ, în funcție de frecvența acestuia. De obicei, inductorul este alcătuit dintr-un fir conductor înfășurat sub forma unei bobine cilindrice sau toroidale care, uneori, are un miez feromagnetic. A se vedea ilustrația. *Mai este numit și* bobină de șoc.

Industry Standard Architecture *A se vedea* ISA.

INET 1. Prescurtare de la **Internet**. **2.** Conferință anuală, organizată de Internet Society.

.inf Extensia utilizată pentru fișierele cu informații referitoare la un dispozitiv, care conțin scripturi utilizate pentru a asigura o funcționare corectă.

infection infecție – Prezența unui virus sau a unui cal troian într-un sistem de calcul. *A se vedea și* Trojan horse, virus, worm.



Inductor. Unul dintre numeroasele tipuri de inductoare.

infer a infera – A formula o concluzie pe baza unor informații particulare, prin aplicarea regulilor logicii formale sau prin generalizare, pe baza unui set de observații. De exemplu, plecând de la observațiile că păsările au aripi și că vrăbiile sunt păsări, cineva poate infera (realiza inferența) că vrăbiile au aripi.

inference engine motor de inferență – Partea de prelucrare a unui sistem expert. Preia propoziții de la intrare, caută fapte și reguli corespunzătoare într-o bază de date care conține cunoștințe și apoi trage o concluzie pe baza căreia acționează sistemul expert.

inference programming programare prin inferență – Metodă de programare (cum este cea utilizată în cazul limbajului Prolog) prin care se realizează programe ce produc rezultate în urma inferenței bazate pe un set de fapte și reguli. *A se vedea și* Prolog.

infinite loop buclă infinită – **1.** Buclă din care nu se mai iese prin mijloace normale, din cauza unor erori semantice sau logice. **2.** Buclă fără sfârșit creată intenționat, din care se iese în urma unor efecte secundare sau prin intervenție directă. *A se vedea și* loop[1] (definiția 1), side efect.

infix notation notație infix – Notație folosită la scrierea expresiilor, în care operatorii binari apar între argumentele lor (de exemplu, 2 + 4). Operatorii unari apar de obicei înaintea argumentului (de exemplu, –1). *A se vedea și* operator precedence, postfix notation, prefix notation, unary operator.

infobahn Internet. *Infobahn* este creat prin îmbinarea termenilor *information* (informație) și *Autobahn*, autostradă din Germania pe care se poate circula legal fără limită de viteză. *Se mai numește și* Information Highway (Autostrada Informațională), Information Superhighway (Superautostrada Informațională), the Net (Rețeaua).

information informații – Semnificația pe care o au datele pentru oameni. Datele reprezintă fapte și se transformă în informații atunci când sunt văzute în context și sunt interpretate de oameni. Calculatoarele prelucrează datele fără să înțeleagă ce reprezintă ele.

Information Analysis Center *A se vedea* IAC.

information center centru informațional – **1.** Centru de calcul împreună cu oficiile de calcul asociate. Centrul în care sunt gestionate și distribuite informațiile în cadrul unei organizații. **2.** Sistem de calcul dedicat regăsirii informațiilor și funcțiilor de facilitare a luării deciziilor. Într-un astfel de sistem, informațiile pot fi de obicei doar citite, datele fiind extrase sau descărcate din alte sisteme.

information engineering ingineria informațiilor – *A se vedea* IE (definiția 1).

information explosion explozie informațională – **1.** Etapa actuală din istoria umanității, în care principala forță de dezvoltare a societății nu mai este mecanizarea și industrializarea, ci deținerea și distribuirea informațiilor. **2.** Creșterea rapidă a cantității de informații disponibile în prezent. *Se mai numește și* information revolution (revoluție informațională).

information hiding ascunderea informațiilor – Metodă de proiectare în care detaliile de implementare a structurilor de date și a algoritmilor dintr-un modul sau subrutină nu sunt vizibile rutinelor care utilizează modulul sau subrutina respectivă, astfel încât rutinele nu depind de anumite detalii particulare de implementare. Teoretic, ascunderea informațiilor permite înlocuirea unui modul sau a unei subrutine fără a perturba funcționarea rutinei care o utilizează. *A se vedea și* break, module, routine, subroutine.

Information Highway sau **information highway** Autostrada Informațională – *A se vedea* Information Superhighway.

information kiosk chioșc informațional – *A se vedea* kiosk.

information management gestionarea informațiilor – Procesul de definire, evaluare, asigurare și distribuire a datelor în cadrul unei organizații sau sistem.

information packet pachet informațional – *A se vedea* packet.

information processing prelucrarea informațiilor – Achiziționarea, stocarea, manipularea și prezentarea datelor, în particular, prin mijloace electronice.

information resource management gestionarea resurselor informaționale – Procesul de gestionare a resurselor pentru colectarea, stocarea și manipularea datelor în cadrul unei organizații sau sistem.

information retrieval regăsirea informațiilor – Procesul de găsire, organizare și afișare a informațiilor, în particular, prin mijloace electronice.

information revolution revoluție informațională – *A se vedea* information explosion.

information science știința informațiilor – Disciplina care studiază modul de colectare, organizare, manipulare și comunicare a informațiilor. *A se vedea și* information theory.

Information Services Servicii Informaționale – Numele oficial al departamentului de prelucrare a datelor într-o firmă. *Acronim:* IS. *Se mai numește și* Data Processing (Prelucrarea Datelor), Information Processing (Prelucrarea Informațiilor), Information Systems (Sisteme Informaționale), Information Technology (Tehnologia Informațiilor), Management Information Services (Servicii Informaționale de Management), Management Information Systems (Sisteme Informaționale de Management).

Information Superhighway Superautostrada Informațională – Actualul Internet și infrastructura sa, cum ar fi rețelele private, serviciile on-line și așa mai departe. *A se vedea și* National Information Infrastructure.

Information Systems Sisteme Informaționale – *A se vedea* Information Services.

Information Technology Tehnologia Informațiilor – *A se vedea* Information Services.

information theory teoria informațiilor – Disciplină matematică creată în 1948, care studiază caracteristicile și transmiterea informațiilor. La început, teoria informațiilor a fost aplicată în ingineria comunicațiilor, dar s-a dovedit utilă și în alte domenii, printre care se numără și prelucrarea datelor. Se ocupă de aspecte ale comunicației cum ar fi cantitatea de date, rata de transmisie, capacitatea canalelor sau acuratețea transmisiei, atât prin cabluri, cât și în cadrul societății.

information warehouse magazie informațională – Totalitatea resurselor de date din cadrul unei organizații, de la toate calculatoarele acesteia.

information warfare război informațional – Atacarea calculatoarelor de funcționarea cărora depinde viața economică sau siguranța unui stat inamic. De exemplu, poate fi determinată căderea sistemului de control al traficului aerian sau pot fi alterate masiv înregistrările tranzacțiilor bursiere.

infrared infraroșu – Care are o frecvență aflată imediat sub cea a luminii roșii în spectrul electromagnetic. Obiectele radiază lumina infraroșie în funcție de temperatura lor. Radiația infraroșie este împărțită în patru categorii, oarecum arbitrare, în funcție de lungimea de undă. *Acronim:* IR.

infraroșu apropiat	750-1.500 nanometri (nm)
infraroșu mediu	1.500-6.000 nm
infraroșu depărtat	6.000-40.000 nm
infraroșu foarte depărtat	40.000 nm-1 milimetru (mm)

Infrared Data Association Organizație formată din producători de calculatoare, de componente și de echipamente de comunicație, care a stabilit standardele pentru comunicația în infraroșu între calculatoare și dispozitivele periferice, cum ar fi imprimantele. *Acronim:* IrDA.

infrared port port pentru infraroșii – Port optic, care permite comunicația în infraroșu între calculator și un dispozitiv periferic, fiind eliminate astfel cablurile de legătură. Deocamdată, distanța maximă dintre calculator și dispozitiv este doar de câteva picioare, iar porturile trebuie să fie aliniate pentru a putea comunica unul cu celălalt. În prezent, porturile pentru infraroșii pot fi găsite la unele tipuri de calculatoare laptop și notebook, precum și la unele imprimante. *A se vedea și* cable, input/output port.

inherent error eroare inerentă – Eroare care ține de supoziții, proiectare, logică, algoritmi sau de o combinație a acestora și care determină funcționarea incorectă a unui program, chiar dacă acesta este bine scris. De exemplu, un program de comunicații seriale care este conceput să utilizeze un port paralel conține o eroare inerentă. *A se vedea și* logic, semantics (definiția 1), syntax.

inherit a moșteni – În programarea orientată spre obiecte, a dobândi caracteristicile unei alte clase. Caracteristicile moștenite pot fi îmbunătățite, restrânse sau modificate. *A se vedea și* class.

inheritance moștenire – **1.** În programarea orientată spre obiecte, transferarea caracteristicilor unei clase către altă clasă, derivată din prima. De exemplu, dacă se ia în considerare clasa „vegetale", clasele „leguminoase" și „rădăcinoase" sunt derivate ale acesteia, fiecare dintre ele moștenind proprietățile clasei „vegetale": nume, sezon de creștere și așa mai departe. *A se vedea și* class, object-oriented programming. **2.** Transferarea anumitor proprietăți, cum ar fi fișierele deschise, de la un program sau proces părinte către un program sau proces lansat în execuție de părinte. *A se vedea și* child (definiția 1).

inheritance code cod de moștenire – Set de atribute structurale și procedurale ce aparține unui obiect căruia i-a fost transferat de către clasa sau obiectul din care a derivat. *A se vedea și* object-oriented programming.

inhibit a inhiba – A preveni o apariție. De exemplu, inhibarea întreruperilor unui dispozitiv extern înseamnă că acel dispozitiv nu mai poate trimite cereri de întrerupere.

.ini În DOS și Windows 3.*x*, extensia care identifică un fișier de inițializare, care conține informații referitoare la configurarea unei aplicații.

INIT În cazul calculatoarelor Macintosh mai vechi, extensie de sistem care se încarcă în memorie la pornire. *A se vedea și* extension (definiția 4). *De comparat cu* cdev.

Initial Graphics Exchange Specification Format standard de fișier pentru grafica pe calculator, acceptat de American National Standards Institute (ANSI), capabil să descrie modele create cu programe CAD (computer-aided design). Include o paletă largă de forme (primitive) geometrice și, ținând cont de cerințele CAD, oferă metode de descriere și de adnotare a desenelor și schemelor. *Acronim:* IGES. *A se vedea și* ANSI.

initialization inițializare – Procesul de atribuire a unor valori inițiale variabilelor și structurilor de date dintr-un program.

initialization string șir de inițializare – Serie de comenzi trimisă unui dispozitiv (în special modemului) pentru a-l configura și a-l pregăti de utilizare. În cazul unui modem, șirul de inițializare este alcătuit din caractere.

initialize a inițializa – **1.** A pregăti un suport de stocare (de exemplu, un disc sau o bandă) în vederea utilizării. Inițializarea poate implica verificarea suprafeței suportului, scrierea informațiilor de pornire și configurarea indexului în care sistemul de fișiere ține evidența locațiilor de stocare. **2.** A atribui o valoare de început unei variabile. **3.** A porni un calculator. *A se vedea și* cold boot, startup.

initializer inițializator – Expresie a cărei valoare este valoarea inițială a unei variabile. *A se vedea și* expression.

initial program load încărcarea programului inițial – Procesul de copiere a unui sistem de operare în memorie la încărcarea sistemului. *Acronim:* IPL. *A se vedea și* boot, startup.

initiator inițiator – Într-o conexiune SCSI, dispozitivul care emite comenzile. Dispozitivul care primește comenzile se numește țintă. *A se vedea și* SCSI, target.

ink cartridge cartuș cu cerneală – Modul consumabil care conține cerneală și este utilizat de obicei la imprimantele cu jet de cerneală. *A se vedea și* ink-jet printer.

ink-jet printer imprimantă cu jet de cerneală – Imprimantă fără impact, în care cerneala este adusă la starea de vapori prin vibrații sau prin încălzire și apoi este pulverizată prin orificiile foarte fine ale capului de tipărire, pentru a forma caracterul sau desenul dorit pe hârtie. Imprimantele cu jet de cerneală se situează la nivelul unor imprimante cu laser în ceea ce privește prețul și calitatea tipăririi, dacă nu și în privința vitezei. În schimb, datorită faptului că se utilizează o cerneală foarte fluidă (pentru a nu astupa duzele capului de tipărire), caracterele au un contur neclar pe anumite tipuri de hârtie și murdăresc dacă sunt atinse imediat după tipărire. *A se vedea și* nonimpact printer, print head.

inline in-line – **1.** În programare, termenul se referă la un apel de funcție care este substituit de corpul funcției respective. Parametrii formali sunt înlocuiți cu argumentele reale. O funcție in-line este introdusă de obicei în timpul compilării, pentru a crește eficiența programului. *Se mai numește și* unfold (nedesfăcut), unroll (nederulat). **2.** În cazul unui cod HTML, terme-

nul se referă la grafica afișată împreună cu textul în format HTML. Imaginile in-line sunt plasate pe același rând cu textul HTML și au eticheta <IMG>. Textul dintr-o imagine in-line poate fi aliniat în partea de sus, de jos sau la mijlocul unei anumite imagini.

inline code cod in-line – Instrucțiuni ale limbajului de asamblare sau ale limbajului de mașină înglobate într-un cod sursă de nivel înalt. Forma acestui cod variază mult de la un compilator la altul, iar unele compilatoare nu-l acceptă deloc.

inline graphics grafică in-line – Fișiere grafice care sunt înglobate într-un document HTML sau într-o pagină Web și care pot fi vizualizate cu un browser Web sau cu alt program care recunoaște limbajul HTML. Datorită faptului că elimină operațiile separate de deschidere a fișierelor, grafica in-line accelerează accesul și încărcarea documentelor HTML. *Se mai numește și* inline image (imagine in-line).

inline image imagine in-line – Imagine care este înglobată în textul unui document. Imaginile in-line se întâlnesc de obicei în paginile Web. *A se vedea și* inline graphics.

inline processing prelucrare in-line – Executarea unui segment de cod de nivel jos, numit cod in-line, pentru a crește viteza de execuție sau pentru a realiza un program cu o dimensiune mai mică. *A se vedea și* inline code.

inline subroutine subrutină in-line – Subrutină al cărei cod este copiat în fiecare loc din program unde este apelată, în loc să fie păstrată într-un singur loc, către care să fie transferată execuția. Subrutinele in-line asigură o creștere a vitezei de execuție, dar măresc dimensiunea codului. Subrutinele in-line se supun acelorași reguli sintactice și semantice ca și subrutinele obișnuite.

inner join unire interioară – Operator al algebrei relaționale, implementat adesea în sistemele de gestionare a bazelor de date. Unirea internă are ca rezultat o relație (un tabel) care conține toate variantele posibile de concatenare (unire) a înregistrărilor din două tabele date, care îndeplinesc un criteriu specificat în ceea ce privește valorile datelor. Operația este echivalentă cu un produs al celor două tabele, urmat de aplicarea unei selecții asupra tabelului rezultat. *De comparat cu* outer join.

inoculate a inocula – A proteja un program contra infectării cu viruși prin înregistrarea unor informații caracteristice despre el. De exemplu, pot fi calculate și stocate sume de control pentru codul protejat; acestea sunt apoi recalculate la fiecare rulare a programului și dacă apar diferențe față de valorile originale înseamnă că fișierul a fost alterat și este posibil să fie infectat. *A se vedea și* checksum, virus.

input[1] intrare – Informație introdusă într-un program sau un calculator pentru prelucrare, de exemplu de la tastatură sau dintr-un fișier stocat pe disc.

input[2] a introduce – A transfera informații într-un calculator pentru prelucrare.

input area zonă de intrare – *A se vedea* input buffer.

input-bound dependent de intrare – *A se vedea* input/ output-bound.

input buffer buffer de intrare – Porțiune din memoria calculatorului rezervată informațiilor introduse pentru prelucrare. *A se vedea și* buffer[1].

input channel canal de intrare – *A se vedea* input/ output channel.

input device dispozitiv de intrare – Dispozitiv periferic al cărui scop este acela de a permite utilizatorului să introducă date într-un sistem de calcul. Printre dispozitivele de intrare se numără tastaturile, mouse-urile, joystickurile și creioanele optice. *A se vedea și* peripheral.

input driver driver de intrare – *A se vedea* device driver.

input/output intrare/ieșire – Activitățile complementare de colectare a datelor cu care trebuie să lucreze calculatorul sau programul și de furnizare a rezultatelor utilizatorului sau altui proces de prelucrare a datelor. Colectarea datelor se realizează de obicei cu ajutorul dispozitivelor de intrare, cum ar fi tastatura sau mouse-ul, precum și al fișierelor de pe disc. Datele de ieșire sunt oferite utilizatorului prin intermediul displayului, imprimantei, fișierelor de pe disc, sau atunci când trebuie transferate altui sistem de calcul cu ajutorul porturilor de comunicații. *Acronim:* I/O.

input/output area zonă de intrare/ieșire – *A se vedea* input/output buffer.

input/output-bound dependent de intrare/ieșire – Care trebuie să aștepte perioade lungi de timp până când se execută operațiile de intrare/ieșire, în timp ce prelucrarea datelor se face mult mai rapid. De exemplu, dacă procesorul poate efectua modificările dintr-o bază de date stocată pe disc mult mai rapid decât poate mecanismul unității să realizeze operațiile de citire/scriere, calculatorul este dependent de intrare/ieșire. Un calculator poate fi dependent doar de intrare sau doar de ieșire, atunci când doar operațiile de intrare sau doar cele de ieșire limitează viteza sa de lucru. *Se mai numește și* I/O-bound (dependent I/O).

input/output buffer buffer de intrare/ieșire – Porțiune din memoria calculatorului rezervată pentru stocarea temporară a mesajelor primite sau trimise. Cum, de obicei, dispozitivele de intrare/ieșire pot scrie într-un buffer fără să fie necesară intervenția unității centrale de prelucrare, un program își poate continua execuția în timp ce bufferul se umple, ceea ce conduce la un timp de execuție mai redus. *A se vedea și* buffer[1].

input/output bus magistrală de intrare/ieșire – Cale hardware utilizată în interiorul calculatorului pentru a transfera informațiile între procesor și diverse dispozitive de intrare sau de ieșire. *A se vedea și* bus.

input/output channel canal de intrare/ieșire – Cale hardware care leagă unitatea centrală de prelucrare de magistrala de intrare/ieșire. *A se vedea și* bus.

input/output controller controller de intrare/ieșire – Ansamblu de circuite care monitorizează operațiile de primire a datelor de intrare și de livrare a datelor de ieșire de la sau către dispozitivele sau porturile de intrare/ieșire, asigurând procesorului mijloacele de comunicație necesare (interfața de intrare/ieșire) și creându-i timpul liber de care are nevoie pentru a se ocupa de alte activități. De exemplu, când se execută o operație de citire/scriere pe disc, controllerul unității de disc este cel care realizează activitățile complexe de mare viteză de poziționare a capetelor de citire/scriere, de localizare a zonelor de stocare pe discul care se învârtește și chiar de verificare a apariției erorilor. Cele mai multe controllere necesită rularea unui software care permite calculatorului să preia și să prelucreze datele trimise de controller. *Se mai numește și* device controller (controller de dispozitiv), I/O controller (controller I/O).

input/output device dispozitiv de intrare/ieșire – Componentă hardware care poate fi utilizată atât pentru trimiterea datelor la calculator, cât și pentru preluarea lor, în funcție de situația curentă. Unitatea de disc este un exemplu de dispozitiv de intrare/ieșire. Unele dispozitive, cum ar fi tastatura sau mouse-ul, pot fi utilizate doar pentru a introduce date și de aceea se numesc și dispozitive de intrare. Alte dispozitive, cum ar fi imprimantele, pot fi utilizate doar pentru a prelua datele de la calculator și de aceea se numesc și dispozitive de ieșire. Cele mai multe dispozitive necesită instalarea unor rutine software numite drivere de dispozitiv, care permit calculatorul să trimită sau să preia date de la ele.

input/output interface interfață de intrare/ieșire – *A se vedea* input/output controller.

input/output port port de intrare/ieșire – Canal prin care datele sunt transferate între un dispozitiv de intrare/ieșire și procesor. Unitatea centrală de prelucrare vede portul ca pe una sau mai multe adrese de memorie pe care le poate utiliza pentru a trimite sau primi date. Circuite specializate, cum ar fi cele de pe plăcile add-on, plasează datele preluate de la dispozitiv la adresele de memorie respective și trimit la dispozitiv datele de la acele adrese. Mai este posibil și ca porturile să fie dedicate doar intrărilor sau doar ieșirilor.

input/output processor procesor de intrare/ieșire – Componentă hardware care execută operațiile de intrare/ieșire în locul unității principale de prelucrare. De exemplu, un procesor de semnale digitale poate realiza analize complicate, mari consumatoare de timp, și sinteze de sunet fără implicarea unității centrale de prelucrare. *A se vedea și* front-end processor (definiția 1).

input/output statement instrucțiune de intrare/ieșire – Instrucțiune de program care determină transferul informațiilor între memorie și un dispozitiv de intrare/ieșire.

input port port de intrare – *A se vedea* input/ output port.

input stream flux de intrare – Cantitate de informații utilizată într-un program ca o secvență de octeți asociată unei anumite activități sau destinații. Ca exemple de fluxuri de intrare pot fi considerate seriile de caractere citite de la tastatură în memorie sau blocurile de date citite

din fișierele de pe disc. *De comparat cu* output stream.

inquiry investigare – Solicitare de informații. *A se vedea și* query.

INS *A se vedea* WINS.

insertion point punct de inserare – Bară verticală, clipitoare, afișată pe ecran (de exemplu, în interfețele grafice cu utilizatorul), care marchează locul în care va apărea textul inserat. *A se vedea și* cursor (definiția 1).

insertion sort sortare prin inserare – Algoritm de sortare cu liste, care începe cu o listă având un singur articol și apoi o tot mărește adăugând, unul câte unul, articolele sortate. Sortările prin inserare sunt ineficente în cazul vectorilor, deoarece elementele acestora se amestecă în continuu. În schimb, sunt ideale pentru sortarea listelor înlănțuite. *A se vedea și* sort algorithm. *De comparat cu* bubble sort, quicksort.

Insert key tasta Insert – Tastă etichetată „Insert" sau „Ins", care, de obicei, are rolul de a comuta între modul de inserare și cel de suprascriere în timpul editării, dar care, în unele programe, poate îndeplini și alte funcții. *Se mai numește și* Ins key (tasta Ins).

insert mode modul de inserare – Mod de lucru în care caracterul scris într-un document sau pe o linie de comandă împinge caracterele din dreapta spre margine, în loc să apară peste ele. Modul de inserare este opus modului de suprascriere, în care noile caractere le înlocuiesc pe cele deja afișate pe ecran. Metoda prin care se trece dintr-un mod în altul poate diferi de la un program la altul, dar, de cele mai multe ori, se utilizează tasta Insert. *De comparat cu* overwrite mode.

Ins key tasta Ins – *A se vedea* Insert key.

install a instala – **1.** A pune în locul destinat și a pregăti pentru lucru. Sistemele de operare și programele de aplicație sunt însoțite de obicei de un disc pe care se află programul de instalare. Respectivul program realizează cea mai mare parte a configurării programului principal, astfel încât acesta să poată lucra cu calculatorul, imprimanta sau alt dispozitiv. De asemenea, programul de instalare poate sesiza, de obicei, ce dispozitive sunt conectate la calculator, poate prezenta utilizatorului seturi de opțiuni din care acesta să le aleagă pe cele preferate, poate crea pe hard-disc spațiul necesar pentru programul principal sau poate modifica, dacă este nevoie, fișierele de pornire ale sistemului de operare. **2.** A transfera pe disc un anumit număr de copii ale unui program aflat pe un disc protejat la copiere. Deoarece nu poate fi utilizată metoda normală de copiere, se apelează la o procedură specială.

installable device driver driver de dispozitiv instalabil – Driver de dispozitiv care poate fi înglobat într-un sistem de operare, de obicei pentru a înlocui un serviciu existent, mai puțin performant.

Installable File System Manager În Windows 95, partea sistemului de fișiere care arbitrează accesul la diferite componente ale sale. *Acronim:* IFS.

installation program program de instalare – Program a cărui funcție este aceea de a instala un alt program, în memorie sau pe un suport de stocare. Programul de instalare poate avea rolul de a ajuta utilizatorul să parcurgă procesul, adesea complicat, de configurare a unei aplicații astfel încât aceasta să fie capabilă să lucreze cu o anumită combinație de mașină, imprimantă și monitor. Programele de instalare sunt necesare în cazul aplicațiilor protejate la scriere, care nu pot fi copiate cu comenzile obișnuite oferite de sistemul de operare. În cazul aplicațiilor protejate la copiere, programele de instalare nu realizează, de obicei, decât un număr limitat de instalări.

Installer Program oferit de sistemul de operare Apple Macintosh pentru a permite utilizatorului să instaleze modernizări ale sistemului și să creeze discuri de sistem (de încărcare).

instance instanță – În programarea orientată spre obiecte, obiect care aparține unei anumite clase. De exemplu, obiectul *myList*, care aparține clasei *List*, este o instanță a clasei *List*. *A se vedea și* class, instance variable, instantiate, object (definiția 2).

instance variable variabilă de instanță – Variabilă asociată instanței (obiectului) unei clase. Dacă o clasă definește o anumită variabilă, fiecare instanță a clasei are propria copie a variabilei. *A se vedea și* class, instance, object (definiția 2), object-oriented programming.

instantiate a instanția – A crea o instanță a unei clase. *A se vedea și* class, instance, object (definiția 2).

instruction instrucțiune – Enunț care specifică o acțiune într-un limbaj de calculatoare, cel mai adesea în limbajul de mașină sau cel de asamblare. De obicei programele sunt alcătuite din două tipuri de enunț: declarații și instrucțiuni. *A se vedea și* declaration, statement.

instruction code cod de instrucțiune – *A se vedea* operation code.

instruction counter numărător de instrucțiuni – *A se vedea* instruction register.

instruction cycle ciclu de instrucțiune – Ciclul în care procesorul regăsește instrucțiunea în memorie, o decodifică și o execută. Durata unui ciclu de instrucțiune se obține prin însumarea timpului de instrucțiune (de aducere a ei) și a timpului de execuție (decodificarea ei și execuția propriu-zisă) și se măsoară în perioade de ceas (marcate de impulsurile generate de contorul intern de timp).

instruction mix amestec de instrucțiuni – Diferitele tipuri de instrucțiuni dintr-un program, cum ar fi instrucțiunile de atribuire, instrucțiunile matematice (cu întregi sau în virgulă mobilă), instrucțiunile de control și instrucțiunile de indexare. Cunoașterea amestecului de instrucțiuni este importantă pentru proiectanții de cipuri CPU, deoarece le permite să stabilească ce instrucțiuni trebuie scurtate pentru a se obține cea mai mare viteză de lucru, și pentru creatorii de programe de evaluare a performanțelor, deoarece pot crea teste cât mai apropiate de solicitările reale.

instruction pointer pointer de instrucțiuni – *A se vedea* program counter.

instruction register registru de instrucțiuni – Registru din unitatea centrală de prelucrare în care se păstrează adresa următoarei instrucțiuni care va fi executată.

instruction set set de instrucțiuni – Setul instrucțiunilor de mașină, cele pe care procesorul le poate recunoaște și executa. *A se vedea și* assembler, microcode.

instruction time timp de instrucțiune – Numărul perioadelor de ceas (marcate de impulsurile generate de contorul intern de timp) necesare pentru aducerea unei instrucțiuni din memorie. Timpul de instrucțiune este prima componentă a duratei ciclului de instrucțiune; cea de-a doua este timpul de execuție (decodificarea instrucțiunii și execuția propriu-zisă). *Se mai numește și* I-time.

instruction word cuvânt de instrucțiune – **1.** Lungimea unei instrucțiuni a limbajului de mașină. **2.** Instrucțiune a limbajului de mașină care conține un cod de operație ce identifică tipul instrucțiunii, uneori unul sau mai mulți operanzi care specifică datele ce vor fi afectate și uneori biții utilizați la indexare sau în alte scopuri. *A se vedea și* assembler, machine code.

insulator izolator – Material rău conducător de electricitate, cum ar fi cauciucul, sticla sau materialele ceramice. *Se mai numește și* nonconductor (neconductor).De comparat cu conductor, semiconductor **2.** Dispozitiv cu care se separă elementele circuitelor electrice și se împiedică circulația curentului pe trasee nedorite, cum ar fi lanțurile de discuri ceramice utilizate la suspendarea cablurilor cu care sunt realizate liniile de înaltă tensiune.

integer întreg – **1.** Număr întreg pozitiv sau negativ, cum ar fi 37, –50 sau 764. **2.** Tip de date folosit la reprezentarea numerelor întregi. Calculele care implică doar numere întregi sunt mult mai rapide decât cele în care apar numere cu virgulă mobilă, așa că întregii sunt utilizați pe larg în programare, în special pentru contorizare sau numărare. Întregii pot fi cu semn (pozitivi sau negativi) sau fără semn (pozitivi). De asemenea, ei pot fi de tip lung sau scurt, în funcție de numărul de octeți cerut pentru stocarea lor. Întregii scurți acoperă un domeniu mai mic de numere (de exemplu, de la –32.768 la 32.767), în timp ce întregii lungi pot reprezenta un domeniu mai mare de numere (de exemplu, de la –2.147.483.648 la 2.147.483.647). *Se mai numește și* integral number (număr întreg). *A se vedea și* floating-point notation.

integral modem modem integrat – Modem încorporat într-un calculator, deosebit de modemul intern, care este un modem pe o placă de extensie, ce poate fi scoasă din calculator. *A se vedea și* external modem, internal modem, modem.

integral number număr întreg – *A se vedea* integer (definiția 2).

integrated circuit circuit integrat – Dispozitiv alcătuit dintr-un anumit număr de elemente de circuit (de exemplu tranzistoare și rezistoare) conectate între ele, implementat pe o singură pastilă de siliciu sau alt material semiconductor. Circuitele integrate sunt clasificate după numă-

rul de elemente pe care le conţin. *Acronim:* IC. *Se mai numeşte şi* chip (cip). *A se vedea şi* central processing unit.

integrare pe scară mică (SSI)	<10
integrare pe scară medie (MSI)	10-100
integrare pe scară largă (LSI)	100-5.000
integrare pe scară foarte largă (VLSI)	5.000-50.000
integrare pe scară superlargă (SLSI)	50.000-100.000
integrare pe scară ultralargă (ULSI)	100.000

integrated development environment mediu integrat de dezvoltare – Set de instrumente integrate pentru dezvoltarea software-ului. De obicei, instrumentele sunt rulate prin intermediul unei interfeţe cu utilizatorul şi printre ele se numără un compilator, un editor şi un depanator. *Acronim:* IDE.

Integrated Device Electronics *A se vedea* IDE. (definiţia 1)

integrated injection logic logică cu injecţie integrată – Tip de circuit care conţine tranzistoare PNP şi tranzistoare NPN, dar nu şi alte componente, cum ar fi rezistoarele. Aceste circuite au o viteză de lucru moderată, consumă puţin şi pot fi miniaturizate. *Acronim:* I²L, IIL. *Se mai numeşte şi* merged transistor logic (logică cu tranzistoare combinate). *A se vedea şi* NPN transistor, PNP transistor.

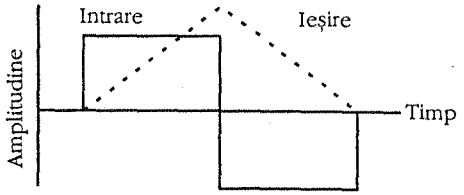
Integrated Services Digital Network *A se vedea* ISDN.

integrated software software integrat – Program în care sunt combinate mai multe aplicaţii, cum ar fi un pachet care conţine un program de prelucrare a textelor, un program de gestionare a bazelor de date şi un program de calcul tabelar. Un astfel de software este „integrat" în două feluri: permite transferarea datelor dintr-o aplicaţie în alta (astfel încât utilizatorul să poată coordona şi combina informaţii provenite din lucrări create cu instrumente diferite) şi oferă o interfaţă cu caracter unitar pentru alegerea comenzilor, pentru gestionarea fişierelor şi pentru celelalte acţiuni pe care le implică utilizarea unui program (astfel că utilizatorul nu mai trebuie să înveţe mai multe programe, uneori foarte diferite între ele). Totuşi, un pachet de software integrat nu oferă întotdeauna toate capacităţile puse la

dispoziţie de aplicaţiile individuale şi nici nu conţine neapărat toate aplicaţiile necesare într-un anumit mediu.

integration integrare – **1.** În domeniul prelucrării datelor, combinarea într-o singură unitate funcţională a unor activităţi, programe sau componente hardware diferite. *A se vedea şi* integral modem, integrated software, ISDN. **2.** În domeniul electronicii, procesul de împachetare a mai multor elemente de circuit electronic într-un singur cip. *A se vedea şi* integrated circuit. **3.** În analiza matematică, tip de operaţie, în urma căreia se obţine soluţia unei ecuaţii, suprafaţa mărginită de o anumită curbă sau volumul mărginit de o anumită suprafaţă.

integrator integrator – Circuit a cărui ieşire reprezintă integrala în funcţie de timp a semnalului de intrare (cu alte cuvinte, valoarea totală într-un anumit interval de timp). A se vedea ilustraţia. *De comparat cu* differentiator.



Integrator. Un exemplu al modului în care acţionează un integrator.

integrity integritate – Calitatea unor date stocate de a fi întregi şi corecte, mai ales după ce au fost manipulate într-un anumit fel. *A se vedea şi* data integrity.

intelligence inteligenţă – **1.** Capacitatea unei componente hardware de a prelucra informaţiile. Un dispozitiv lipsit de inteligenţă se numeşte simplu (dumb). De exemplu, un terminal simplu conectat la un calculator poate primi date şi le poate afişa, dar nu le poate prelucra singur. **2.** Capacitatea unui program de a-şi supraveghea mediul şi de a întreprinde acţiunile corespunzătoare pentru a ajunge într-o anumită stare. De exemplu, un program care aşteaptă ca anumite date să fie citite de pe disc poate trece între timp la alt proces. **3.** Capacitatea unui program de a simula gândirea umană. *A se vedea şi artificial intelligence.* **4.** Capacitatea unei maşini (de exemplu, un robot) de a

răspunde corespunzător la modificarea unor stimuli.

intelligent inteligent – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui dispozitiv controlat total sau parţial de unul sau mai multe procesoare încorporate în el.

intelligent agent agent inteligent – *A se vedea* agent (definiţia 2).

intelligent cable cablu inteligent – Cablu în care sunt încorporate circuite, astfel încât, în afară de simpla transferare a semnalelor de la un capăt la celălalt, mai poate îndeplini şi alte funcţii cum ar fi determinarea caracteristicilor conectorului la care este ataşat. *Se mai numeşte şi* smart cable.

intelligent database bază de date inteligentă – Bază de date a cărei modalitate de manipulare a informaţiilor stocate este logică, naturală şi uşor de utilizat. O bază de date inteligentă realizează căutări fundamentate nu numai pe rutine de găsire a datelor, ci şi pe reguli predeterminate de asociere, de stabilire a relaţiilor sau chiar pe inferenţe. *A se vedea şi* database.

Intelligent Input/Output *A se vedea* I2O.

intelligent terminal terminal inteligent – Terminal care are propria sa memorie, procesor şi firmware şi care poate executa anumite funcţii independent de calculatorul său gazdă, funcţii printre care se numără de obicei rerutarea către imprimantă sau ecran a datelor primite.

Intelligent Transportation Infrastructure Sistem de servicii automatizate de gestionare şi control a traficului urban şi suburban, propus în 1996 de Federico Peña, ministrul transporturilor din Statele Unite. *Acronim:* ITI.

Intensity Red Green Blue *A se vedea* IRGB.

interactive interactiv – Care este caracterizat de un schimb de date conversaţional, ca atunci când utilizatorul introduce o întrebare şi calculatorul răspunde imediat. Interactivitatea este una dintre caracteristicile care fac microcalculatoarele uşor de utilizat.

interactive fiction ficţiune interactivă – Tip de joc la calculator în care utilizatorul participă la o poveste prin comenzi date sistemului. Succesiunea evenimentelor se schimbă, într-o anumită măsură, în funcţie de comenzile date de utilizator. De obicei, povestirea propune un scop care trebuie urmărit şi utilizatorul trebuie

să descopere acţiunile care conduc la atingerea acestui obiectiv.

interactive graphics grafică interactivă – Formă de interfaţă cu utilizatorul în care utilizatorul poate modifica şi controla afişajul, de obicei cu un dispozitiv de indicare, cum ar fi mouse-ul sau joystickul. Interfeţele cu grafică interactivă apar în diferite produse pentru calculator, de la jocuri la sisteme CAD.

interactive processing prelucrare interactivă – Prelucrare care implică, mai mult sau mai puţin, participarea continuă a utilizatorului. Un astfel de mod de lucru, de tip comandă/răspuns, este caracteristic microcalculatoarelor. *De comparat cu* batch processing (definiţia 2).

interactive program program interactiv – Program care face schimb de informaţii cu utilizatorul. De obicei, utilizatorul vede o afişare de un anumit tip şi introduce răspunsurile cu ajutorul unui dispozitiv de intrare, cum ar fi tastatura, mouse-ul sau joystickul. Jocurile la calculator sunt programe interactive. *De comparat cu* batch program.

interactive session sesiune interactivă – Sesiune de prelucrare în care utilizatorul poate, mai mult sau mai puţin, să intervină continuu şi să controleze activitatea calculatorului. *De comparat cu* batch processing (definiţia 2).

interactive television televiziune interactivă – Tehnologie video în care spectatorul interacţionează cu programul de televiziune. Printre utilizările tipice ale televiziunii interactive se numără accesul la Internet, vizionarea filmelor la cerere şi conferinţele video. *A se vedea şi* video conferencing.

interactive video video interactiv – Utilizarea unor secvenţe video controlate de calculator (sub forma discurilor CD-ROM şi videodiscurilor), în aplicaţii educative sau distractive. *A se vedea şi* CD-ROM, interactive, interactive television, videodisc.

interapplication communication comunicaţie între aplicaţii – Procesul în care un program trimite mesaje altui program. De exemplu, în anumite programe e-mail, utilizatorul poate să execute clic pe o adresă URL conţinută în mesaj şi, ca urmare, se lansează un browser care accede la adresa URL respectivă.

interblock gap interval între blocuri – *A se vedea* interrecord gap.

Interchange File Format *A se vedea* .iff.

Interchange Format *A se vedea* Rich Text Format.

interface interfață – **1.** Punctul în care se realizează conexiunea între două elemente, astfel încât acestea să poată comunica între ele. **2.** Software care permite unui program să lucreze cu utilizatorul (interfața cu utilizatorul, care poate fi cu linie de comandă, condusă prin meniuri sau grafică), cu un alt program (cum ar fi sistemul de operare) sau cu o componentă hardware. **3.** Placă, un conector sau alt dispozitiv care conectează componente hardware la calculator, astfel încât informațiile să poată circula dintr-o parte în alta. De exemplu, interfețele standardizate RS-232-C și SCSI permit comunicațiile între calculatoare și imprimante sau discuri. *A se vedea și* RS-232-C standard, SCSI. **4.** Un standard de rețea sau de comunicație, cum ar fi modelul ISO/OSI, care definește modalitățile în care diferite sisteme pot să se conecteze și să comunice.

interface adapter adaptor de interfață – *A se vedea* network adapter.

interface card cartelă de interfață – *A se vedea* adapter.

interference interferență – **1.** Zgomot sau alte semnale externe care afectează performanțele unui canal de comunicații. **2.** Semnale electromagnetice care pot perturba recepția emisiunilor de radio sau de televiziune. Semnalele pot fi generate natural, ca în cazul unui fulger, sau de către dispozitive electronice, cum ar fi calculatoarele.

Interior Gateway Protocol *A se vedea* IGP.

Interior Gateway Routing Protocol *A se vedea* IGRP.

interlacing întrețesere – Tehnică utilizată de anumite displayuri cu baleiere continuă, în care fasciculul de electroni reîmprospătează (actualizează) toate liniile impare în cursul unei baleieri verticale a ecranului și toate liniile pare în cursul următoarei baleieri verticale. Cum fosforul are capacitatea de a menține imaginea un anumit timp, iar ochiul uman are tendința de a amesteca și de a crea o medie a intensităților de lumină, utilizatorul are senzația că vede imaginea completă, deși în cursul unei baleieri pe verticală sunt afișate doar jumătate din liniile ecranului, iar semnalul video transportă doar o

jumătate din cantitatea de informații. *De comparat cu* noninterlaced.

interleave a intercala – A aranja sectoarele pe un hard-disc astfel încât după citirea unui sector, următorul sector în ordine numerică să ajungă în dreptul capului de citire/scriere atunci când calculatorul este pregătit să execute o nouă citire, nu înainte, pentru a evita așteptarea de către calculator a unei rotiri complete a discului înainte de a reveni sectorul dorit în poziția de citire. Intercalarea este realizată de utilitarul de formatare, care inițializează discul pentru utilizarea la un anumit calculator.

interleaved memory memorie intercalată – Metodă de organizare a adreselor memoriei RAM care permite reducerea numărului de stări de așteptare. Într-o memorie intercalată, locațiile adiacente sunt stocate pe rânduri diferite de cipuri, astfel încât, după accesul la un octet, procesorul nu trebuie să aștepte un întreg ciclu de memorie înainte de a accede la următorul. *A se vedea și* access time (definiția 1), wait state.

interlock a interbloca – A împiedica un dispozitiv să acționeze în timp ce operația curentă este în curs de desfășurare.

intermediate language limbaj intermediar – Limbaj de calculator utilizat ca o etapă intermediară între limbajul sursă original, de obicei un limbaj de nivel înalt, și limbajul țintă, de obicei codul de mașină. Unele compilatoare de nivel înalt utilizează limbajul de asamblare ca limbaj intermediar. *A se vedea și* compiler (definiția 2), object code.

intermittent intermitent – Referitor la ceva (un semnal sau o conexiune) care acționează periodic sau din când în când.

intermittent error eroare intermitentă – Eroare care apare din când în când, imprevizibil.

internal clock ceas intern – *A se vedea* clock/calendar.

internal command comandă internă – Rutină care se încarcă în memorie o dată cu sistemul de operare și rămâne acolo pe toată durata funcționării calculatorului. *De comparat cu* external command.

internal font font intern – Font care este încărcat în memoria ROM a imprimantei de către firma producătoare. *De comparat cu* downloadable font, font cartridge.

internal interrupt întrerupere internă – Întrerupere generată chiar de procesor, ca răspuns la anumite situații predefinite, cum ar fi tentativa de împărțire la zero sau utilizarea unei valori aritmetice care depășește numărul de biți alocat. *A se vedea și* întrerupere. *De comparat cu* external interrupt.

internal memory memorie internă – *A se vedea* primary storage.

internal modem modem intern – Modem construit pe o placă de extensie, care se atașează calculatorului prin intermediul unui slot de extensie. *De comparat cu* external modem, integral modem.

internal schema schemă internă – Într-un model de baze de date cu arhitectura bazată pe trei scheme, cum este ANSI/X3/SPARC, prezentarea informațiilor referitoare la fișierele fizice care intră în alcătuirea unei baze de date (nume, locații, metodologie de acces, derivații de date actuale sau potențiale). Schema internă corespunde schemei din sistemele bazate pe CODASYL/DBTG. Într-o bază de date distribuită, poate exista câte o schemă internă diferită pentru fiecare locație. *A se vedea și* conceptual schema, schema.

internal sort sortare internă – **1.** Operație de sortare care se aplică unor fișiere păstrate complet sau parțial în memorie, nu pe disc. **2.** Procedură de sortare care are ca rezultat subgrupe de înregistrări sortate, acestea urmând să fie combinate ulterior într-o singură listă.

International Federation of Information Processing *A se vedea* IFIP.

International Organization for Standardization *A se vedea* ISO.

International Telecommunications Union Organizație interguvernamentală care are rolul de a elabora recomandările și standardizările privind sistemele de telefonie și de comunicare a datelor utilizate de organizațiile de telecomunicații private sau publice. ITU a fost înființată în 1865 și a fost preluată de Națiunile Unite în 1947. Inițial, organizația se numea CCITT (Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique), dar și-a schimbat numele în ITU în martie 1993. Pentru a intra în legătură cu această organizație, se poate folosi adresa International Telecommunications Union, Information Services Department, Place des Nations, 1211 Geneva 20,

Elveția. Telefon: +41(22)7305554. Fax: +41(22)7305337. E-mail: helpdesk@itu.ch, teledoc@itu.arcom.ch. *Acronim:* ITU.

International Telegraph and Telephone Consultative Committee *A se vedea* CCITT.

Internaut internaut – *A se vedea* cybernaut.

internet internet – Prescurtare de la internetwork (interrețea). Grup de rețele de calculatoare (uneori diferite) conectate între ele prin intermediul porților care asigură transferarea datelor și convertirea mesajelor din protocoalele rețelei sursă în cele ale rețelei destinație.

Internet Ansamblul mondial de rețele și porți care utilizează suita de protocoale TCP/IP pentru a comunica între ele. Internet se bazează pe o coloană vertebrală de linii de comunicație de mare viteză care leagă mii de noduri (calculatoare gazdă) cu caracter comercial, guvernamental, educațional etc. Chiar dacă unul sau mai multe noduri se deconectează, Internet continuă să funcționeze la parametri maximi, deoarece nu este controlat de un singur calculator sau rețea. Internet a luat naștere dintr-o rețea descentralizată, numită ARPANET, care a fost creată de Ministerul Apărării al Statelor Unite (Department of Defense) în 1969 pentru a facilita comunicațiile în cazul unui atac nuclear. Ulterior, la ARPANET au fost conectate și alte rețele, printre care se numără BITNET, Usenet, UUCP și NSFnet. În prezent, Internet oferă utilizatorilor o serie de servicii, cum ar fi FTP, poșta electronică, World Wide Web, Usenet, Gopher, IRC, telnet și altele. *Se mai numește și* the Net (Rețeaua). *A se vedea și* BITNET, FTP[1] (definiția 1), Gopher, IRC, NSFnet, telnet[1], Usenet, UUCP, World Wide Web.

Internet access acces la Internet – **1.** Capacitatea unui utilizator de a se conecta la Internet. De obicei, aceasta se poate realiza în două feluri. O primă modalitate o reprezintă conectarea prin apel telefonic cu un furnizor de servicii Internet, pentru aceasta fiind folosit un modem atașat la calculatorul utilizatorului. Această metodă este utilizată de majoritatea celor care au un calculator acasă. O a doua metodă este utilizarea unei linii dedicate, cum ar fi T1, prin care se obține accesul la o rețea locală. La soluția liniei dedicate recurg organizațiile mari, cum ar fi corporațiile, care fie au propriul nod Internet, fie se conectează la un furnizor de

servicii Internet care este nod. În prezent, începe să se răspândească și o a treia cale de obținere a accesului la Internet: utilizarea televizorului împreună cu un modul set-top. Această metodă oferă însă în general acces numai la documentele din World Wide Web. *A se vedea și* dedicated line (definiția 1), ISP, LAN, modem, node (definiția 2), set-top box. **2.** Capacitatea unui serviciu infor- mațional on-line de a realiza schimburi de date cu Internet (de exemplu prin e-mail) sau de a oferi utilizatorilor servicii Internet, cum ar fi grupurile de informare, FTP sau World Wide Web. Majoritatea serviciilor informaționale on-line oferă abonaților acces la Internet. *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1), online information service.

Internet access device dispozitiv de acces la Internet – Dispozitiv care asigură comunicațiile și rutarea semnalelor și prin care mai mulți utilizatori se pot conecta la Internet. Uneori are și capacitatea de a ține evidența și de a calcula taxele care trebuie percepute abonaților.

Internet access provider furnizor de acces la Internet – *A se vedea* ISP.

Internet account cont de Internet – Termen generic pentru un nume de utilizator înregistrat la furnizorul de servicii Internet. Contul de Internet permite accesul atunci când sunt furnizate numele de utilizator și parola corectă. Posesorii de conturi Internet beneficiază de servicii cum ar fi accesul la Internet prin apel telefonic PPP sau poșta electronică.

Internet address adresă de Internet – *A se vedea* domain name address, e-mail address, IP address.

Internet appliance aparat de Internet – *A se vedea* set-top box.

Internet Architecture Board Organismul din Internet Society (ISOC) care se ocupă de problemele de arhitectură globală privind Internet. De asemenea, IAB reglementează disputele apărute în cursul elaborării standardelor. *Acronim:* IAB. *A se vedea și* Internet Society.

Internet Assigned Numbers Authority Departamentul organizației Internet Architecture Board care înregistrează și controlează atribuirea diverselor desemnări numerice legate de Internet, cum ar fi numerele de port IP, de protocol sau de întreprindere. *Acronim:* IANA.

Internet backbone coloană vertebrală de Internet – Una dintre diversele rețele de mare

viteză care permit conectarea a numeroase rețele locale și regionale și care au cel puțin un punct de conexiune prin care se poate realiza schimbul de pachete cu celelalte coloane vertebrale din Internet. Inițial, NSFnet (rețeaua care a precedat apariția Internetului modern) era coloana vertebrală pentru Internet pe toată suprafața Statelor Unite. Această coloană vertebrală lega centrele în care funcționau supercalculatoarele organizației National Science Foundation (NSF). Astăzi, există mai mulți furnizori care au propriile lor coloane vertebrale, astfel încât coloana vertebrală care leagă supercalculatoarele este independentă de coloanele vertebrale comerciale, cum ar fi MCI sau Sprint. *A se vedea și* backbone.

Internet broadcasting difuzarea prin Internet – Difuzarea semnalelor audio sau audio și video prin Internet. Difuzarea prin Internet include atât emisiunile stațiilor de difuzare aeriană care își transmit semnalele și prin Internet, cât și emisiunile stațiilor care transmit numai prin Internet. Cei care vor să asculte astfel de emisiuni trebuie să utilizeze un software audio pentru Internet, cum ar fi RealAudio. Una dintre metodele de difuzare prin Internet este MBONE. *A se vedea și* MBONE, RealAudio.

Internet Control Message Protocol *A se vedea* ICMP.

Internet Draft Document creat de IETF (Internet Engineering Task Force) pentru a pune în discuție posibila modificare a unui standard care reglementează activitatea în Internet. Un document Internet Draft poate fi înlocuit sau revizuit în orice moment; dacă nu se întâmplă acest lucru, documentul este valabil timp de cel mult șase luni. Dacă este acceptat, documentul Internet Draft este transformat într-un document RFC. *A se vedea și* IETF, RFC.

Internet Engineering and Planning Group *A se vedea* IEPG.

Internet Engineering Steering Group Grupul din Internet Society (ISOC) care, împreună cu Internet Architecture Board (IAB), revizuiește standardele propuse de Internet Engineering Task Force (IETF). *Acronim:* IESG.

Internet Engineering Task Force *A se vedea* IETF.

Internet Explorer Browserul Web lansat pe piață de Microsoft în octombrie 1995. În prezent, Internet Explorer este disponibil atât ca versiune pentru Windows, cât și ca versiune pentru Macintosh. Ultimele versiuni oferă capacitatea de a încorpora caracteristici de animație și de proiectare avansată în paginile Web, precum și de a recunoaște controalele ActiveX și miniaplicațiile Java. *A se vedea și* ActiveX controls, Java applet, Web browser.

Internet gateway poartă de Internet – Dispozitiv care asigură conexiunea între o coloană vertebrală de Internet și altă rețea, de exemplu o rețea locală. De obicei, dispozitivul este un calculator dedicat sau un ruter. În general, poarta realizează conversia protocoalelor utilizate în coloana vertebrală de Internet și rețeaua respectivă, conversia datelor și tratarea mesajelor. O poartă are rolul de nod în Internet. *A se vedea și* gateway, Internet backbone, node (definiția 2), router.

Internet Group Membership Protocol Protocol utilizat de gazdele IP pentru a raporta membrii grupului gazdă unui ruter de difuzare pe grupuri aflat în vecinătatea imediată. *Acronim:* IGMP.

Internet Information Server Software server pentru Web produs de Microsoft, care utilizează protocolul Hypertext Transfer Protocol pentru a livra documente World Wide Web. Este prevăzut cu diverse funcții de securitate, acceptă programele CGI și poate oferi documente serverelor Gopher și FTP.

Internet Naming Service *A se vedea* WINS.

Internet Protocol *A se vedea* IP.

Internet Protocol next generation *A se vedea* IPng.

Internet Relay Chat *A se vedea* IRC.

Internet Research Steering Group Organismul de guvernare în Internet Research Task Force (IRTF). *Acronim:* IRSG.

Internet Research Task Force Organizație de voluntari care elaborează recomandări privitoare la Internet și le transmite organizației Internet Architecture Board. *Acronim:* IRTF.

Internet robot robot de Internet – *A se vedea* spider.

Internet security securitatea Internetului – Subiect vast, care se referă la toate aspectele privind autentificarea, confidențialitatea și integritatea datelor în Internet, precum și verificarea tranzacțiilor de date. De exemplu, cumpărăturile cu

cărți de credit realizate prin World Wide Web, constituie una dintre preocupările celor care asigură securitatea Internetului, fiind luate măsuri pentru ca nu cumva numărul cărții de credit să fie interceptat de un intrus sau să fie copiat de pe serverul unde este stocat și pentru ca să se verifice faptul că numărul cărții de credit este trimis de persoana autorizată.

Internet Server Application Programming Interface *A se vedea* ISAPI.

Internet service provider *A se vedea* ISP.

Internet Society Organizație internațională din care fac parte persoane fizice, firme, fundații și instituții guvernamentale și care promovează utilizarea, întreținerea și dezvoltarea Internetului. Internet Architecture Board (IAB) este un organism care face parte din Internet Society. În plus, Internet Society publică *Internet Society News* și organizează conferințele anuale INET. *Acronim:* ISOC. *A se vedea și* INET (definiția 2), Internet Architecture Board.

Internet Software Consortium Organizație non-profit care dezvoltă software și îl distribuie gratuit prin World Wide Web sau FTP. De asemenea, elaborează standarde Internet, cum ar fi Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP). *A se vedea și* DHCP.

Internet Talk Radio Programe audio care sunt similare emisiunilor de radio, dar care sunt transmise prin Internet sub forma unor fișiere ce pot fi descărcate prin FTP. Programele Internet Talk Radio sunt pregătite la National Press Building, din Washington, D.C. și durează între 30 de minute și 1 oră. Programele de 30 de minute ocupă un spațiu de disc de 15 MB. Printre emisiuni se numără Internet Hall of Flame și Geek of the Week. *Acronim:* ITR.

Internet telephone telefon prin Internet – Comunicații vocale punct la punct care se realizează prin Internet în loc să fie folosite rețelele telefonice obișnuite. Fiecare dintre cei doi interlocutori trebuie să fie dotați cu un calculator, un modem, o conexiune la Internet și un pachet de software pentru telefonia prin Internet.

Internet television televiziune prin Internet – Transmiterea semnalelor audio și video de televiziune prin Internet.

internetwork interrețea – Ceea ce ține de sau aparține comunicațiilor dintre rețele conectate între ele. Termenul este folosit adesea pentru

comunicațiile prin Internet dintre o rețea locală și alta sau dintre o rețea locală și una de mare suprafață. *A se vedea și* LAN, wide area network.

Internetwork Packet Exchange *A se vedea și* IPX.

Internet Worm Cod de calculator care se poate autoreproduce, distribuit prin Internet în noiembrie 1988. Într-o singură noapte, a supraîncărcat și a închis o mare parte din calculatoarele conectate la Internet în acea vreme, autoreproducându-se continuu pe calculatoarele atinse, ca urmare a unei hibe a sistemelor UNIX. Conceput ca o farsă, Internet Worm a fost scris de un student de la Universitatea Cornell. *A se vedea și* back door, worm.

InterNIC Prescurtare de la NSFnet (**Inter**net) **N**etwork **I**nformation **C**enter, organizația însărcinată cu înregistrarea adreselor de tip nume de domeniu și IP, precum și cu distribuirea informațiilor referitoare la Internet. InterNIC a apărut în 1993 ca un consorțiu din care făceau parte U. S. National Science Foundation, AT&T, General Atomics și Network Solutions Inc. (Herndon, Virginia). Ultimul partener administrează InterNIC Registration Services, care atribuie numele și adresele de Internet. Se poate lua legătura cu InterNIC prin poșta electronică, la adresa info@internic.net, sau prin Web, la http://www.internic.net/.

interoperability interoperabilitate – Capacitatea componentelor unui sistem de calcul de a funcționa în medii diferite. De exemplu, sistemul de operare NT al firmei Microsoft este interoperabil cu Intel, DEC Alpha și alte cipuri CPU. Un alt exemplu este standardul SCSI pentru unități de disc și alte dispozitive periferice, care face posibilă interoperarea acestora cu diferite sisteme de operare. În cazul software-ului, interoperabilitatea este capacitatea unor programe de a partaja date și resurse. De exemplu, Microsoft Word permite citirea fișierelor create cu Microsoft Excel.

interpolate a interpola – A estima valorile intermediare dintre două valori cunoscute dintr-un șir.

interpret a interpreta – **1.** A translata într-un format executabil un enunț sau o instrucțiune și apoi a le executa. **2.** A executa un program prin translatarea fiecărei instrucțiuni într-un format executabil și executarea ei înainte de a translata

următoarea instrucțiune, spre deosebire de compilare, în care este translatat întregul program într-un format executabil și abia după aceea este executat. *A se vedea și* interpreter. *De comparat cu* compile.

interpreted language limbaj interpretat – Limbaj cu care se scriu programe ale căror instrucțiuni sunt translatate într-un format executabil și executate una câte una, în loc să fie translatat programul în întregime (compilat) înainte de execuție. În general, Basic, LISP și APL sunt limbaje interpretate, deși Basic permite și compilarea. *A se vedea și* compiler. *De comparat cu* compiled language.

interpreter interpretor – Program care translatează și execută fiecare instrucțiune dintr-un program scris într-un limbaj interpretat. *A se vedea și* compiler, interpreted language, language processor.

interprocess communication comunicație între procese – Capacitatea unui task sau a unui proces de a realiza comunicații cu altul într-un sistem de operare multitasking. Printre cele mai obișnuite metode se numără canalele, semafoarele, memoria partajată, cozile, semnalele și cutiile poștale. *Acronim:* IPC.

inter-record gap interval între înregistrări – Spațiu nefolosit dintre blocurile de date stocate pe un disc sau o bandă. Deoarece viteza discurilor și a benzilor nu are o valoare constantă, la scrierea unui bloc peste altul s-ar putea ca ele să nu se suprapună exact. Intervalele dintre înregistrări evită scrierea accidentală a noului bloc peste unul învecinat. *Acronim:* IRG. *Se mai numește și* gap (interval), interblock gap (interval între blocuri).

interrogate a interoga – A cere un răspuns imediat. De exemplu, un calculator poate interoga un terminal atașat pentru a stabili starea acestuia (dacă este gata de transmisie sau de recepție).

interrupt întrerupere – Solicitarea intervenției procesorului. Când procesorul primește o întrerupere, suspendă executarea operației curente, salvează situația din acel moment și transferă controlul unei rutine speciale, cunoscută sub numele de handler de întrerupere, care conține instrucțiunile de tratare a situației particulare care a generat întreruperea. Întreruperile pot fi create de diverse dispozitive hardware care

solicită servicii sau raportează probleme, dar pot fi generate chiar de procesor, atunci când apare o anumită eroare de program sau când sunt necesare servicii ale sistemului de operare. Întreruperile reprezintă modalitatea prin care procesorul comunică cu celelalte componente ale sistemului de calcul. Dacă apar mai multe întreruperi simultan, o ierarhie a priorităților întreruperilor stabilește care cerere va tratată prima. Un program poate dezactiva temporar unele întreruperi, dacă vrea să beneficieze în mod exclusiv de procesor pe durata unui anumit task. *A se vedea și* exception, external interrupt, hardware interrupt, internal interrupt, software interrupt.

interrupt-driven processing prelucrare condusă prin întreruperi – Prelucrare care se efectuează numai atunci când este solicitată printr-o întrerupere. După ce taskul solicitat a fost executat, unitatea centrală de prelucrare este liberă să execute alt task până la apariția întreruperii următoare. Prelucrarea condusă prin întreruperi este utilizată de obicei pentru a răspunde la evenimente cum ar fi apăsarea unei taste de către utilizator sau semnalarea de către unitatea de dischete că este gata să transfere date. *A se vedea și* interrupt. *De comparat cu* autopolling.

interrupt handler handler de întrerupere – Rutină specială, care se execută atunci când apare o anumită întrerupere. Întreruperile generate de situații diferite sunt tratate de handlere diferite, care execută acțiunea corespunzătoare fiecăreia, cum ar fi actualizarea ceasului de sistem sau citirea tastaturii. În memoria joasă este stocat un tabel care conține pointerii (numiți și vectori) ce îndrumă procesorul spre handlerul specific fiecărei întreruperi. Programatorii pot crea handlere de întrerupere care să le înlocuiască sau să le extindă pe cele existente. De exemplu, poate fi creat un handler care să producă un sunet la fiecare apăsare a unei taste.

interrupt priority proritatea întreruperilor – *A se vedea* interrupt.

interrupt request line linie de cerere a întreruperii – Traseu hardware prin care un dispozitiv (de exemplu un port de intrare/ieșire, tastatura sau o unitate de hard-disc) poate transmite o cerere de întrerupere (de servicii) către CPU. Liniile de cerere a întreruperii sunt încorporate

în hardware-ul intern al calculatorului și au, fiecare, câte un nivel de prioritate, astfel încât procesorul poate stabili sursa și importanța relativă a fiecărei cereri. De obicei, liniile de cerere a întreruperii nu preocupă decât programatorii care folosesc operații de nivel jos, de hardware. *Acronim:* IRQ.

interrupt vector vector de întrerupere – Locație de memorie care conține adresa handlerului de întrerupere apelat atunci când apare o anumită întrerupere. *A se vedea și* interrupt.

interrupt vector table tabelul vectorilor de întrerupere – *A se vedea* dispatch table.

intersect intersecție – Operator din algebra relațională utilizat în gestionarea bazelor de date. Fiind date două relații (tabele), A și B, care au câmpuri (coloane) corespondente ce conțin aceleași valori (cu alte cuvinte, sunt compatibile la reuniune), atunci intersecția lui A cu B are ca rezultat o a treia relație, care conține doar tuplurile (liniile) care apar atât în A, cât și în B. *A se vedea și* tuple.

intranet intranet – Rețea proiectată pentru prelucrarea informațiilor în cadrul unei firme sau al unei organizații. Printre serviciile pe care le oferă se numără distribuirea documentelor, distribuirea software-ului, accesul la bazele de date și instruirea personalului. Intranetul poartă acest nume deoarece implică de obicei aplicații asociate cu Internet, cum ar fi paginile Web, browserele Web, siturile FTP, poșta electronică, grupurile de informare și listele poștale, dar care sunt accesibile numai celor care activează în cadrul firmei sau al organizației respective.

intraware intraware – Groupware sau middleware destinat utilizării într-un intranet privat al unei firme. Pachetele intraware conțin de obicei aplicații de poștă electronică, baze de date, organizare a muncii sau răsfoire. *A se vedea și* groupware, intranet, middleware.

intrinsic font font intrinsec – Font (dimensiune și model de caractere) pentru care există o imagine de biți și aceasta poate fi utilizată așa cum este, fără altă modificare (cum ar fi scalarea). *De comparat cu* derived font.

intruder intrus – Utilizator sau program neautorizat, care se presupune că pătrunde cu intenții necurate într-un calculator sau o rețea de calculatoare. *A se vedea și* bacterium, cracker, Trojan horse, virus.

.in.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Indiana, Statele Unite.

invalid nevalabil – Care este eronat sau nu mai poate fi recunoscut în urma unei greşeli de concepţie sau de introducere. De exemplu, rezultatele nevalabile pot apărea atunci când programul are la bază o logică greşită. *De comparat cu* illegal.

inverse video video invers – *A se vedea* reverse video.

invert a inversa – **1.** A schimba ceva cu opusul său. De exemplu, a inversa culorile în cazul unui display monocrom înseamnă a înlocui zonele luminoase cu cele întunecoase şi invers. A se vedea ilustraţia. **2.** Referitor la un semnal electric digital, a înlocui nivelul de înalt cu cel jos şi viceversa. Această operaţie este echivalentul electronic al operaţiei booleene NU.

Normal Inversat

A inversa. Un exemplu de inversare a culorilor la un display monocrom.

inverted file fişier inversat – *A se vedea* inverted list.

inverted list listă inversată – Metodă de creare a unor indicatori de localizare alternativi pentru seturi de informaţii. De exemplu, într-un fişier care conţine date referitoare la autoturisme, înregistrările 3, 7, 19, 24 şi 32 ar putea conţine valoarea „Roşu" în câmpul CULOARE. O listă inversată (index) după câmpul CULOARE va conţine o înregistrare pentru „Roşu", urmată de numerele de localizare 3, 7, 19, 24 şi 32. *A se vedea şi* field, record. *De comparat cu* linked list.

inverted-list database bază de date cu liste inversate – Bază de date asemănătoare bazelor de date relaţionale, dar având unele deosebiri care fac mult mai dificilă pentru sistemele de gestionare a bazelor de date asigurarea coerenţei, integrităţii şi securităţii datelor decât în cazul sistemelor relaţionale.

- Liniile (înregistrările sau tuplurile) dintr-un tabel cu liste inversate sunt ordonate într-o ordine specifică, fizică, independentă de ordonările impuse prin indexuri.

- Baza de date poate fi ordonată şi în totalitate, între tabele fiind impuse criterii de compunere logică specificate.
- Poate fi definit orice număr de chei de căutare, indiferent dacă sunt simple sau compuse. Spre deosebire de cheile unui sistem relaţional, aceste chei de căutare sunt câmpuri oarecare sau combinaţii de câmpuri oarecare.
- Nu sunt impuse restricţii legate de integritate sau de unicitate.
- Nici indecşii şi nici tabelele nu sunt transparenţi pentru utilizator.

De comparat cu relational database.

inverted structure structură inversată – Structură de fişier în care cheile înregistrărilor sunt stocate şi manipulate separat de înregistrările propriu-zise.

inverter inversor (1), ondulor (2) – **1.** Circuit logic care inversează semnalul de intrare (de exemplu, dacă la intrare apare un nivel înalt de tensiune, la ieşire circuitul scoate un nivel jos de tensiune). **2.** Dispozitiv care converteşte curentul continuu (c.c.) în curent alternativ (c.a.).

invoke a invoca – A apela sau a activa. Se foloseşte atunci când se face referire la comenzi sau subrutine.

I/O I/O – *A se vedea* input/output.

I/O-bound dependent I/O – *A se vedea* input/outputbound.

I/O controller controller I/O – *A se vedea* input/output controller.

I/O device dispozitiv I/O – *A se vedea* input/output device.

ion-deposition printer imprimantă cu depunere de ioni – Imprimantă pe pagini la care imaginea se formează prin încărcarea electrostatică a unui tambur, care colectează tonerul şi-l transferă pe hârtie, la fel ca la imprimantele cu laser, cu leduri sau cu cristale lichide, dar la care tamburul este încărcat cu ajutorul unui fascicul de ioni, nu de lumină. Aceste imprimante sunt utilizate în special acolo unde se prelucrează date în cantităţi mari, viteza lor de lucru fiind cuprinsă între 30 şi 90 de pagini pe minut. La imprimantele cu depunere de ioni, tonerul este de obicei topit pe hârtie printr-o metodă rapidă, care nu necesită căldură, dar

care conferă hârtiei un aspect puţin lucios, nepotrivit pentru corespondenţa comercială. În plus, imprimantele cu depunere de ioni au tendinţa de a crea caractere groase, uşor neclare, iar tehnologia este mai scumpă decât cea a imprimantelor cu laser. *A se vedea şi* electrophotographic printers, nonimpact printer, page printer. *De comparat cu* laser printer, LCD printer, LED printer.

I/O port port I/O – *A se vedea* input/output port.

I/O processor procesor I/O – *A se vedea* input/output processor.

IO.SYS Unul din cele două fişiere de sistem ascunse, instalate pe un disc MS-DOS de pornire. IO.SYS se numeşte IBMBIO.COM în versiunea IBM a sistemului de operare MS-DOS şi conţine drivere de dispozitiv pentru periferice cum ar fi displayul, tastatura, unitatea de dischete, unitatea de hard-disc, portul serial şi ceasul de timp real. *A se vedea şi* MSDOS.SYS.

IP Acronim pentru **I**nternet **P**rotocol. Protocolul din TCP/IP care reglementează împărţirea mesajelor în pachete, rutarea pachetelor de la reţeaua expeditoare la cea destinatară şi reasamblarea pachetelor în mesajele originale la destinaţie. IP corespunde stratului de reţea în modelul ISO/OSI. *A se vedea şi* ISO/OSI model, TCP/IP. *De comparat cu* TCP.

IP address adresă IP – Prescurtare de la **I**nternet **P**rotocol **address** (adresă Internet Protocol). Număr binar pe 32 de biţi (4 octeţi) care identifică în mod unic o gazdă (calculator) conectată la Internet pentru a comunica prin transfer de pachete. Adresa IP este exprimată în formatul „tetradă cu puncte", alcătuit din valorile numerice ale celor patru octeţi ai săi, separate prin puncte (de exemplu, 127.0.0.1). Primul, primii doi sau primii trei octeţi din adresa IP, atribuită de InterNIC Registration Services, identifică reţeaua la care este conectată gazda; ceilalţi biţi identifică gazda propriu-zisă. Cei 32 de biţi ai celor patru octeţi luaţi la un loc pot specifica aproximativ 4 miliarde de gazde (aproape 2^{32}, deoarece câteva domenii de numere nu sunt utilizate). *A se vedea şi* host, InterNIC, IP, packet (definiţia 2). *De comparat cu* domain name.

IPC *A se vedea* interprocess communication.

IPL *A se vedea* initial program load.

IP multicasting difuzare pe grupuri IP – Prescurtare de la **I**nternet **P**rotocol **multicasting**

(difuzare pe grupuri Internet Protocol). Extinderea la o reţea TCP/IP a tehnologiei de difuzare pe grupuri dintr-o reţea locală. Gazdele trimit şi primesc datagrame de difuzare pe grupuri, în câmpurile de destinaţie fiind specificată o adresă de grup gazdă IP în locul adresei IP individuale. O gazdă anunţă că este membră a unui grup prin intermediul protocolului Internet Group Management Protocol. *A se vedea şi* datagram, Internet Group Membership Protocol, IP, MBONE, multicasting.

IPng Acronim pentru **I**nternet **P**rotocol **next generation**. Versiune a protocolului IP elaborată de Internet Engineering Task Force (IETF). Printre îmbunătăţirile aduse versiunii originale se numără o securitate mai bună şi o adresă IP mărită la 16 octeţi. *A se vedea şi* IETF, IP, IP address.

IP spoofing escrocherie IP – Utilizarea unei adrese IP de expediere false într-o transmisie prin Internet în scopul obţinerii accesului neautorizat la un sistem de calcul. *A se vedea şi* IP address, spoofing.

IP switching comutare IP – Tehnologie elaborată de Ipsilon Networks (Sunnyvale, California), care permite transmiterea unei secvenţe de pachete IP cu o destinaţie comună printr-o conexiune ATM (Asynchronous Transfer Mode) de bandă largă şi viteză mare.

IPv6 Prescurtare de la **I**ntern **P**rotocol version **6** (Internet Protocol versiunea 6). Propunere pentru următoarea generaţie a protocolului IP (ajuns în prezent la versiunea 4), introdusă de Internet Engineering Task Force în septembrie 1995 şi numită oficial IPng. *A se vedea şi* IP, IPng.

IPX Acronim pentru **I**nternet **P**acket **Ex**change. Protocolul Novell NetWare care reglementează adresarea şi rutarea pachetelor în şi între reţelele locale. Pachetele IPX pot fi încapsulate în pachete Ethernet sau cadre Token Ring. IPX operează la nivelurile 3 şi 4 din modelul ISO/OSI, dar nu realizează toate funcţiile alocate acestor niveluri. În particular, IPX nu garantează transmiterea unui mesaj complet (fără pachete lipsă), aşa cum o face protocolul SPX. *A se vedea şi* Ethernet (definiţia 1), packet, Token Ring network. *De comparat cu* SPX (definiţia 1).

IPX/SPX Protocoalele de la nivelul reţelei şi al transportului utilizate de Novell NetWare, care corespund combinaţiei alcătuite din protocoa-

lele TCP și IP în suita de protocoale TCP/IP. *A se vedea și* IPX, SPX (definiția 1).

.iq În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Irak.

.ir În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Iran.

IR *A se vedea* infrared.

IRC Acronim pentru **I**nternet **R**elay **C**hat. Serviciu care permite unui utilizator din Internet să participe la o conversație on-line, în timp real, cu alți utilizatori. Un canal IRC este întreținut de un server IRC și transmite textul scris la tastatură de un utilizator tuturor celorlalți utilizatori atașați canalului. În general, un canal este dedicat unei anumite tematici, care poate fi reflectată de numele canalului. Un client IRC prezintă numele canalelor active la un moment dat, permite utilizatorului să se atașeze unui canal și apoi afișează pe rânduri separate textele scrise de ceilalți participanți, astfel încât utilizatorul să poată răspunde. Serviciul IRC a fost inventat în 1988 de finlandezul Jarkko Oikarinen. *A se vedea și* channel (definiția 2), server (definiția 2).

IrDA *A se vedea* Infrared Data Association.

IRG *A se vedea* inter-record gap.

IRGB Acronim pentru **I**ntensity **R**ed **G**reen **B**lue. Metodă de codificare a culorilor utilizată inițial de adaptorul CGA (Color/Graphics Adapter) al firmei IBM și preluată de adaptoarele EGA (Enhanced Graphics Adapter) și VGA (Video Graphics Array). Standardul de codificare RGB a culorii pe trei biți (care permite specificarea a opt culori) a fost extins cu un al patrulea bit, numit Intensity (intensitate), care crește uniform intensitatea semnalelor de roșu, verde și albastru, ceea ce are ca rezultat un număr de 16 culori: *A se vedea și* RGB.

IRL Acronim pentru **i**n **r**eal **l**ife (în viața reală). Expresie folosită de mulți utilizatori on-line pentru a indica mediul real, din afara calculatorului, în special atunci când sunt implicate lumi virtuale, cum ar fi cele ale conversațiilor on-line, canalele IRC sau mediile MUD. *A se vedea și* IRC, MUD, talker, virtual reality.

IRQ Acronim pentru **i**nterrupt **req**uest (cerere de întrerupere). Una dintre cele câteva întreruperi hardware ale unui calculator Wintel, identificată de un număr. Numărul unei linii IRQ specifică handlerul de întrerupere care va fi utilizat. În cazul magistralelor AT, ISA și EISA, sunt disponibile 15 linii IRQ, în timp ce magistrala MCA (Micro Channel Architecture) oferă 255 de linii IRQ. Linia de cerere a întreruperii alocată fiecărui dispozitiv este cablată sau stabilită cu jumpere sau comutatoare DIP. Magistralele locale VL Bus și PCI au propriile sisteme de întrerupere, pe care le translatează în numere IRQ. *A se vedea și* AT bus, DIP switch, EISA, interrupt, IRQ conflict, ISA, jumper, Micro Channel Architecture, PCI local bus, VL bus.

IRQ conflict conflict IRQ – La un calculator Wintel, situația în care două dispozitive periferice diferite utilizează aceeași linie IRQ pentru a solicita serviciile unității centrale de prelucrare (CPU). Existența unui conflict IRQ determină funcționarea necorespunzătoare a sistemului. De exemplu, se poate întâmpla ca mouse-ul să trimită o cerere de întrerupere și procesorul să răspundă prin lansarea în execuție a handlerului care tratează întreruperile generate de modem. Conflictele IRQ pot fi evitate prin utilizarea de hardware și software de tip Plug and Play. *A se vedea și* interrupt handler, IRQ, Plug and Play.

irrational number număr irațional – Număr real care nu poate fi exprimat printr-un raport de două numere întregi. Ca exemple de numere iraționale pot fi date rădăcina pătrată a lui 3, p și e. *A se vedea și* integer, real number.

IRSG *A se vedea* Internet Research Steering Group.

IRTF *A se vedea* Internet Research Task Force.

.is În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Islanda.

IS *A se vedea* Information Services.

ISA Acronim pentru **I**ndustry **S**tandard **A**rchitecture. Specificație de magistrală care permite adăugarea unor noi componente la calculatoarele personale IBM și cele compatibile, sub forma unor plăci care se introduc în sloturi de extensie. Utilizată prima dată la calculatorul IBM PC/XT cu o cale de date de 8 biți, magistrala ISA a fost extinsă în 1984, când IBM a lansat pe piață calculatorul PC/AT, astfel încât calea de date a ajuns la o lățime de 16 biți. Un slot ISA pe 16 biți este format din două sloturi separate pe 8 biți, plasate în linie, astfel încât o placă pe 16 biți le ocupă pe amândouă. În slotul pe 16 biți pot fi introduse și plăci de extensie pe 8 biți (care ocupă doar unul dintre cele două sloturi pe 8 biți), dar în slotul pe 8 biți

nu pot fi introduse plăci de extensie pe 16 biți. *A se vedea și* EISA, Micro Channel Architecture.

ISAM *A se vedea* indexed sequential access method.

ISAPI Acronim pentru **I**nternet **S**erver **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. Interfață de mare performanță și ușor de utilizat, destinată aplicațiilor back-end pentru Microsoft Internet Information Server (IIS). ISAPI are propria bibliotecă cu legare dinamică, ceea ce oferă avantajul unor performanțe semnificativ mai mari față de specificația CGI (Common Gateway Interface). *A se vedea și* API, dynamic-linked library, Internet Information Server. *De comparat cu* CGI.

ISA slot slot ISA – Soclu care permite conectarea unui periferic proiectat conform standardului ISA (Industry Standard Architecture), care specifică magistrala creată pentru placa de bază 80286 (IBM PC/AT). *A se vedea și* ISA.

ISC *A se vedea* Internet Software Consortium.

ISDN Acronim pentru **I**ntegrated **S**ervices **D**igital **N**etwork. Rețea digitală de comunicații cu caracter mondial, creată pe baza serviciilor telefonice existente. Scopul rețelei ISDN este înlocuirea rețelei telefonice actuale (care necesită conversii digital-analogice) cu echipamente create special pentru comutările și transmisiile digitale, suficent de avansate pentru a fi utilizate în locul formelor analogice de date, de la voce la secvențele muzicale și video. ISDN are la bază două tipuri de canale de comunicație: un canal B, care transportă date cu o rată de 64 Kbps (kilobiți pe secundă), și un canal D, care transportă informații de control la 16 sau 64 Kbps. Calculatoarele și celelalte dispozitive se pot conecta la ISDN prin interfețe simple, standardizate. Când va fi total implementată (se pare că pe la sfârșitul secolului), rețeaua ISDN va oferi utilizatorilor servicii de comunicații mai rapide și mai complexe. *A se vedea și* channel (definiția 2).

ISDN terminal adapter adaptor de terminal ISDN – Interfața hardware care asigură legătura între un calculator și o linie ISDN. *A se vedea și* ISDN.

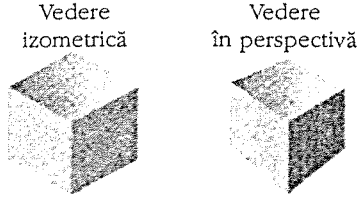
ISIS sau **IS-IS** Acronim pentru **I**ntelligent **S**cheduling and **I**nformation **S**ystem. Kit cu instrumente destinat prevenirii și eliminării erorilor din sistemele de fabricare. Elaborat în 1980 la Universitatea Cornell, ISIS este acum disponibil și în variantă comercială.

ISO Prescurtare de la **I**nternational **O**rganization for **S**tandardization (adesea utilizată incorect ca acronim pentru International Standards Organization). Organizație internațională în care diverse țări sunt reprezentate de instituțiile principale care se ocupă de elaborarea standardelor – de exemplu, Statele Unite sunt reprezentate de ANSI (American National Standards Institute). ISO elaborează standarde mondiale pentru comunicații și schimburile de informații. Principala sa realizare este impunerea pe scară largă a modelului ISO/OSI, care definește standardele de interacțiune a calculatoarelor conectate prin rețele de comunicații. *ISO* nu este un acronim, este un termen derivat din cuvântul grecesc *isos*, care înseamnă „egal" și care a generat prefixul „izo".

ISO 9660 Standard internațional care descrie formatul de CD-ROM adoptat de ISO. Cu excepția unor modificări, standardul urmează recomandările specificației High Sierra. *A se vedea și* High Sierra Specification.

ISOC *A se vedea* Internet Society.

isometric view vedere izometrică – Metodă de afișare a obiectelor tridimensionale, în care fiecare muchie are dimensiunea corectă (conform scării desenului) și în care toate liniile paralele apar paralele. De exemplu, vederea izometrică a unui cub prezintă fețele într-o relație simetrică una cu cealaltă, înălțimea și lățimea fiecărei fețe fiind proporționale. Reprezentarea fețelor nu ține cont de distanța față de privitor, așa cum se face într-o vedere în perspectivă. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* perspective view.



Vedere izometrică. Un cub văzut izometric și în perspectivă.

ISO/OSI model modelul ISO/OSI – Prescurtare de la **I**nternational **O**rganization for **S**tandardization **O**pen **S**ystems **I**nterconnection **model** (modelul International Organization for Standardization Open Systems Interconnection). Arhitectură stratificată (dispusă pe planuri) care standardizează nivelurile de servicii și tipurile de interacțiune pentru calculatoarele care realizează schimburi de informații prin intermediul unei rețele de comunicații. Modelul ISO/OSI împarte comunicațiile calculator la calculator pe șapte straturi (niveluri), activitatea fiecăruia fiind bazată pe standardele straturilor inferioare. Stratul cel mai de jos se ocupă doar de legăturile hardware; stratul cel mai de sus se ocupă cu interacțiunile software la nivelul programului de aplicație.

MODELUL ISO/OSI

Stratul IOS/OSI	*Domeniul avut în vedere*
Aplicație (cel mai înalt nivel)	Transferul informațiilor de la program la program
Prezentare	Formatarea și afișarea textului, conversia codului
Sesiune	Stabilirea, întreținerea și coordonarea comunicațiilor
Transport	Livrarea corectă, calitatea serviciului
Rețea	Rutele de transport, manipularea și transferarea mesajelor
Legătură de date	Codificarea, adresarea și transmiterea informațiilor
Fizic	Conexiuni hardware

ISP Acronim pentru **I**nternet **s**ervice **p**rovider (furnizor de servicii Internet). Firmă care oferă persoanelor fizice, firmelor sau organizațiilor posibilitatea de a se conecta la Internet. Unii furnizori de servicii Internet sunt mari corporații naționale sau internaționale care oferă acces în zone diferite, în timp ce alții deservesc doar un oraș sau o zonă restrânsă. *Se mai numește și* access provider (furnizor de acces), service provider (furnizor de servicii).

ISV *A se vedea* independent software vendor.

.it În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Italia.

italic italic (cursiv) – Stil de caractere în care caracterele sunt aplecate spre dreapta. *Această propoziție este scrisă cu caractere cursive.* Caracterele cursive sunt utilizate de obicei pentru un text care trebuie scos în evidență, pentru cuvinte din limbile străine, pentru titlurile operelor literare și ale altor lucrări, pentru termenii tehnici și pentru citate. *A se vedea și* font family. *De comparat cu* roman.

iterate a itera – A executa una sau mai multe instrucțiuni în mod repetat. Despre instrucțiunile care se execută în acest fel se spune că alcătuiesc o buclă. *A se vedea și* iterative statement, loop.

iterative statement instrucțiune iterativă – Instrucțiune care determină un program să repete una sau mai multe instrucțiuni. Printre enunțurile iterative din Basic se numără FOR, DO, REPEAT...UNTIL și DO...WHILE. *A se vedea și* control statement.

ITI *A se vedea* Intelligent Transportation Infrastructure.

I-time *A se vedea* instruction time.

ITR *A se vedea* Internet Talk Radio.

ITU *A se vedea* International Telecommunications Union.

IVUE Format de imagine brevetat (creat de Live Pictures) care permite ajustarea fișierelor la rezoluția ecranelor indiferent de nivelul de transfocare.

i-way *A se vedea* Information Superhighway.

J

J Limbaj de programare de nivel înalt, creat de Kenneth Iverson, cel care a lucrat la dezvoltarea limbajului APL. J este un succesor al limbajului APL, ce poate fi rulat pe mai multe platforme, printre care se numără DOS, Windows, OS/2 și Macintosh. Ca și APL, J este utilizat în primul rând de către matematicieni. *A se vedea și* APL.

jabber bolborosire – Flux continuu de date aleatorii transmis de o rețea ca urmare a unei defecțiuni.

jack jack – Conector conceput astfel încât să se cupleze cu o fișă. Jackul este utilizat de obicei la realizarea conexiunilor din domeniul audio și video.

jacket învelitoare – *A se vedea* disk jacket.

jack in a se conecta – **1.** A deschide o sesiune de lucru la un calculator. **2.** A realiza legătura cu o rețea sau cu un sistem BBS, în special atunci când se dorește intrarea într-un canal IRC sau într-un mediu de realitate virtuală, cum ar fi MUD (a ieși se spune *to jack out* – a se deconecta). *A se vedea și* IRC, MUD.

Jacquard loom război Jacquard – Prima mașină a cărei activitate a fost controlată cu cartele perforate. Acest război a fost creat în 1801 de inventatorul francez Joseph-Marie Jacquard și folosea până la 24.000 de cartele plasate pe un tambur rotitor. În locul în care cartela era perforată, pătrundea o tijă și selecta un anumit fir care era țesut conform unui model. Pentru această invenție, Jacquard a primit o medalie de aur de la împăratul francez Napoleon I. Ulterior, în secolul al XIX-lea, cartelele perforate au fost utilizate la mașina de calculat a lui Charles Babbage și la cea inventată de Herman Hollerith. *A se vedea și* Analytical Engine, Hollerith tabulating/recording machine.

jaggies zimți – „Treptele" care apar pe liniile oblice și pe curbele afișate cu rezoluții scăzute în grafica pe calculator.

Janet Prescurtare pentru **J**oint **A**cademic **Net**work. Rețea de mare suprafață din Marea Britanie care are rolul de coloană vertebrală pentru Internet în această țară. *A se vedea și* backbone (definiția 1).

Java Limbaj de programare orientat spre obiecte, elaborat de Sun Microsystems, Inc. Asemănător cu C++, Java ocupă un spațiu mai mic, este mai portabil și mai ușor de utilizat decât C++, deoarece este mai robust și își gestionează singur memoria. De asemenea, Java este conceput astfel încât să ofere siguranță și neutralitate din punct de vedere al platformei (adică să poată fi utilizat pe orice platformă), ca urmare a faptului că un program Java este compilat în cod de octeți (bytecode), care este asemănător codului de mașină și nu este specific unei anumite platforme. Datorită acestei caracteristici, limbajul Java este util în programarea aplicațiilor Web, deoarece utilizatorii se conectează la Web de pe diferite tipuri de calculatoare. În prezent, Java este utilizat în special la scrierea unor mici aplicații (numite miniaplicații sau applets) pentru World Wide Web. *A se vedea și* bytecode, Java applet, object-oriented programming.

Java applet miniaplicație Java – Clasă de aplicații Java care sunt încărcate și rulate de aplicațiile Java în curs de execuție, cum ar fi un browser Web sau un program de vizualizare. Miniaplicațiile pot fi rulate de orice browser Web capabil să interpreteze limbajul Java, cum sunt Internet Explorer, Netscape Navigator și HotJava. Miniaplicațiile Java sunt utilizate adesea pentru a adăuga efecte multimedia și caracteristici de interactivitate paginilor Web, cum ar fi muzică de fundal, afișarea unor secvențe video în timp real, animații, funcții de calcul și jocuri interactive. Activarea miniaplicațiilor se poate face automat, atunci când utilizatorul vizualizează o pagină, sau poate fi necesară o anumită acțiune din partea utilizatorului, cum ar fi executarea

unui clic pe o pictogramă de pe pagina Web. *A se vedea și* applet, Java.

Java chip cip Java – Implementarea pe un singur cip a unei mașini virtuale capabile să execute programele scrise în limbajul Java. Aceste cipuri, create de Sun Microsystems, Inc., pot fi utilizate în dispozitive foarte mici și pe post de controllere pentru diferite aparate casnice. *A se vedea și* integrated circuit, Java, virtual machine.

Java-compliant browser browser compatibil Java – Browser Web care conține suport pentru limbajul de programare Java. Cele mai multe dintre browserele Web actuale sunt compatibile Java. *A se vedea și* Java, Web browser.

Java Developer's Kit Set de programe elaborat de Sun Microsystems, Inc., pentru scrierea miniaplicațiilor sau aplicațiilor Java. Kitul este distribuit gratuit și conține un compilator, un interpretor, un depanator și un vizualizator pentru miniaplicațiile Java, precum și documentație. *Acronim:* JDK. *A se vedea și* applet, Java, Java applet.

Java Management Application Programming Interface Set de specificații referitoare la interfața de programare a aplicațiilor propus de Sun Microsystems, Inc., care permite ca limbajul Java să fie utilizat la scrierea programelor de gestionare a rețelelor. *Acronim:* JMAPI. *A se vedea și* application programming interface, Java.

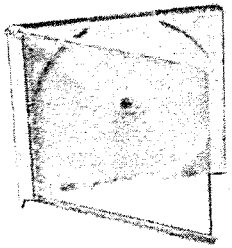
JavaScript Limbaj de scriptare creat de Netscape Communications și Sun Microsystems, Inc., oarecum înrudit cu Java. Însă JavaScript nu este cu adevărat este un limbaj orientat spre obiecte și are performanțe limitate în raport cu Java, deoarece nu este compilat. JavaScript permite adăugarea în paginile Web a unor funcții și aplicații on-line de bază, dar numărul funcțiilor oferite de interfața de programare a aplicațiilor este mai mic și complexitatea lor este mai redusă decât a celor puse la dispoziție de limbajul Java. În schimb codul JavaScript, care este inclus în paginile Web împreună cu codul HTML, este mai ușor de scris decât codul Java, ceea ce îl face recomandabil pentru programatorii începători. Pentru a rula un cod JavaScript, este necesar un browser Web compatibil JavaScript, așa cum este, de exemplu, Netscape Navigator. *A se vedea și* application programming interface, HTML, scripting language. *De comparat cu* Java.

Java Terminal terminal Java – Calculator personal cu un număr redus de componente, conceput pentru a fi utilizat în primul rând ca terminal de acces la Web și la miniaplicațiile Java descărcabile. De obicei, astfel de mașini nu dispun de hard-discuri locale sau de programe instalabile, dar pot obține din rețea toate materialele necesare utilizatorului, cum ar fi miniaplicațiile Java. În general, software-ul centralizat oferă avantajul unei administrări mai ieftine, dar utilizatorul trebuie să aștepte descărcarea din rețea înainte de a putea începe lucrul. Terminalele Java, pe care specialiștii de la Sun Microsystems, Inc. continuă să le perfecționeze, sunt similare din punct de vedere al conceptului cu NetPC-urile. *A se vedea și* Java, Java applet, network computer. *De comparat cu* NetPC.

JCL Acronim pentru **J**ob **C**ontrol **L**anguage. Limbaj de comenzi utilizat la sistemele mainframe IBM OS/360 pentru a lansa aplicații și a specifica informații referitoare la durata rulării, dimensiunea programului și fișierele de program utilizate pentru fiecare aplicație. *A se vedea și* command language.

JDK *A se vedea* Java Developer's Kit.

jewel box casetă – Recipient din material plastic transparent în care se păstrează un compact-disc. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* jewel case.



Casetă.

.jfif Extensia care identifică fișierele cu imagini grafice în format JPEG File Interchange Format. *A se vedea și* JPEG.

JIT *A se vedea* just-in-time.

jitter fluctuație – **1.** Mici vibrații sau variații ale unei imagini video afișate, datorate iregularităților din semnalul de afișare. Fluctuația se manifestă adesea sub forma unor linii orizontale de grosimea liniilor de baleiaj. **2.** Aspectul necorespunzător al unui fax, datorat unor puncte înregistrate incorect în timpul scanării și, ca urmare, poziționate greșit la ieșire. **3.** În cazul comunicațiilor digitale, distorsiunea cauzată de nesincronizarea unor semnale.

.jm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Jamaica.

JMAPI *A se vedea* Java Management Application Programming Interface.

.jo În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Iordania.

job lucrare – O anumită activitate pe care calculatorul o execută ca pe un tot. Pe vremea vechilor calculatoare mainframe, datele destinate diferitelor programe erau împărțite pe loturi, ce utilizau de obicei cartelele perforate, iar prelucrarea lor era planificată și executată pe lucrări.

Job Control Language *A se vedea* JCL.

job processing prelucrare pe lucrări – Metodă de calcul în care unul sau mai multe taskuri formează o lucrare, iar lucrările sunt prelucrate secvențial. *A se vedea și* batch processing (definiția 2).

job queue coadă de lucrări – Listă de programe sau de taskuri care urmează să fie executate de un calculator. Adesea, lucrările care alcătuiesc coada sunt ordonate conform anumitor priorități. *A se vedea și* queue.

join unire – **1.** Într-o bază de date, operație care creează un element într-un tabel rezultant pentru fiecare element dintr-un tabel a cărui cheie corespunde unui element din alt tabel. *A se vedea și* inner join. **2.** Comandă de multiprocesare în urma căreia procesul copil returnează controlul părintelui său. *A se vedea și* child (definiția 1), multiprocessing.

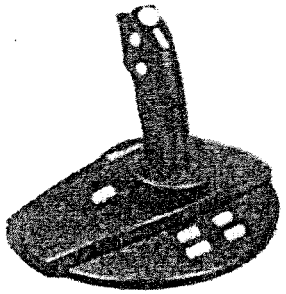
Joint Photographic Experts Group *A se vedea* JPEG (definiția 1).

Joliet Extensie a standardului ISO 9660 (1988), elaborată pentru numele lungi de fișiere (nume de fișiere care nu respectă convenția 8.3). Acest format este utilizat de noile discuri CD-ROM, destinate unor sisteme de operare care acceptă aceste nume de fișiere, cum ar fi Windows 95. *A se vedea și* 8.3, ISO 9660, long filenames.

Josephson junction joncțiunea Josephson – Dispozitiv crioelectronic care permite obținerea unor viteze mari de comutare. Când două materiale superconductoare sunt foarte aproape unul de celălalt și sunt separate de un izolator, curentul electric străpunge bariera (creează un tunel). Acest fenomen se numește efectul Josephson.

journal jurnal – Set de înregistrări care asigură evidența tranzacțiilor dintr-un calculator sau o rețea. De exemplu, jurnalul poate fi utilizat pentru a înregistra transferurile de mesaje dintr-o rețea de comunicații, pentru a ține evidența activităților care modifică conținutul unei baze de date sau pentru a înregistra fișierele marcate pentru arhivare sau șterse. În general, scopul unui jurnal este crearea unui mijloc de refacere a evenimentelor sau a seturilor de date pierdute sau alterate. *A se vedea și* audit trial.

joystick joystick – Dispozitiv de indicare, utilizat de cele mai multe ori (dar nu întotdeauna) pentru jocurile pe calculator. Un joystick este compus dintr-o bază, pe care pot fi montate butoane de control, și o manetă verticală, pe care utilizatorul o poate mișca în toate direcțiile pentru a deplasa un obiect pe ecran. Și pe manetă se pot găsi butoane de control. Butoanele activează diferite caracteristici software, care produc de obicei evenimente pe ecran. În general, joystickul este utilizat ca dispozitiv de indicare relativă; mișcarea manetei determină mișcarea unui obiect pe ecran, iar atunci când maneta este adusă în poziția verticală, obiectul se oprește. În aplicațiile de control industriale, joystickul poate fi utilizat și ca dispozitiv de indicare absolută, fiecare poziție a manetei având o poziție corespondentă pe ecran. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* absolute pointing device, relative pointing device.



Joystick.

.jp În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Japonia.

.jpeg Extensia care identifică fișierele cu imagini grafice în formatul JPEG. *A se vedea și* JPEG.

JPEG Acronim pentru **J**oint **P**hotographic **E**xperts **G**roup. Standard ISO/ITU de stocare a imaginilor în formă comprimată, realizată cu transformata cosinus discretă. JPEG acceptă pierderi pentru a realiza o comprimare cât mai mare. În acest fel, se pot obține comprimări cu o rată de 100:1 cu pierderi semnificative și de 20:1 atunci

când pierderile sunt foarte puțin sesizabile. **2.** Imagine grafică stocată sub forma unui fișier în formatul JPEG.

.jpg Extensia care identifică imaginile grafice codificate în formatul JPEG File Interchange Format, specificat de standardul Joint Photographic Experts Group (JPEG). Imaginile in-line din paginile Web sunt adesea fișiere .jpg, cum ar fi, de exemplu, coolgraphic.jpg. *A se vedea și* JPEG (definiția 2).

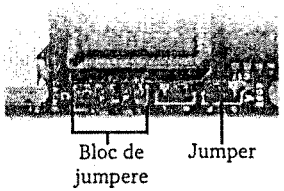
Jughead Acronim pentru **J**onzy's **U**niversal **G**opher **H**ierarchy **E**xcavation **a**nd **D**isplay. Serviciu Internet care permite utilizatorului să localizeze directoarele în spațiul Gopher cu ajutorul unei căutări bazate pe cuvinte cheie. Un server Jughead indexează cuvintele cheie care apar în numele directoarelor din meniurile Gopher de cel mai înalt nivel, dar nu indexează și fișierele din directoare. Pentru a accede la serviciul Jughead, utilizatorii trebuie să indice clienților Gopher un server Jughead. *A se vedea și* Gopher, Gopherspace. *De comparat cu* Archie, Veronica.

jukebox tonomat – Software creat pentru a reda o listă de fișiere de sunet în ordinea specificată de utilizator, într-un mod asemănător tonomatelor. *A se vedea și* CD-ROM jukebox.

Julian calendar calendarul iulian – Calendarul introdus de Iulius Cezar în anul 46 î.d.H. pentru a înlocui calendarul lunar. Conform calendarului iulian, anul are 365 de zile, iar la fiecare patru ani este prevăzut un an de 366 de zile (bisect), ceea ce înseamnă că un an are în medie 365,25 zile. Deoarece anul solar este puțin mai scurt, calendarul iulian introduce o eroare temporală care crește continuu și de aceea a fost înlocuit cu calendarul gregorian, introdus de papa Grigore al XIII-lea. *De comparat cu* Gregorian calendar.

Julian date dată iuliană – **1.** Dată calendaristică exprimată ca numărul de zile scurs de la 1 ianuarie 4713 î.d.H. (după calendarul iulian). De exemplu, data 9 octombrie 1995 (după calendarul gregorian) este reprezentată sub forma 2.450.000. Datele iuliene sunt utile pentru a afla timpul scurs între două evenimente foarte îndepărtate în timp unul de altul, așa cum sunt cele din astronomie. Punctul inițial este începutul perioadei iuliene, definite de Joseph Scaliger în 1583, ca un moment de coincidență între mai multe cicluri bazate pe calendarul iulian. *Acronim:* JD. **2.** Adesea, dar incorect, format care exprimă data calendaristică prin anul curent și numărul de zile scurse de la începutul lui. De exemplu, data 13 ianuarie 1991 este reprezentată sub forma 91.13.

jumper jumper – Mic conector sau fir care leagă două puncte ale unui circuit electronic cu scopul de a modifica o configurație hardware. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* DIP switch.



Jumper. Un grup de jumpere poartă numele de bloc de jumpere.

jump instruction instrucțiune de salt – Instrucțiune care transferă execuția de la o instrucțiune la alta. *A se vedea și* GOTO statement, transfer statement.

jump table tabel de salturi – *A se vedea* dispatch table.

junction joncțiune – **1.** Punctul de conexiune a două sau mai multe componente electrice. **2.** Zona de contact între două materiale semiconductoare de tip diferit, cum ar fi semiconductoare de tip N și de tip P. *A se vedea și* N-type semiconductor, P-type semiconductor, semiconductor.

justify a alinia – **1.** A alinia pe verticală. **2.** A alinia rândurile unui text atât față de marginea din stânga, cât și față de marginea din dreapta, prin introducerea unor spații suplimentare între cuvintele fiecărui rând. Dacă spațierea este exagerată, poate fi redusă prin rescrierea textului sau prin despărțirea cuvintelor în silabe la sfârșitul rândurilor. *A se vedea și* align (definiția 1). *De comparat cu* rag.

just-in-time just-in-time – **1.** Termenul ce caracterizează un sistem de control al inventarului și de gestionare a producției industriale bazat pe sistemul japonez *kanban*. În cadrul unui sistem just-in-time, lucrătorii primesc materialele de la furnizori exact atunci când au nevoie de ele. În general, lucrătorii de la o bandă de asamblare solicită materialele cu o cartelă sau utilizând un sistem de cerere bazat pe calculator. *Acronim:* JIT. **2.** Termen ce caracterizează un compilator care compilează programele Java din mers. *A se vedea și* Java, on the fly.

K

K[1] Prescurtare de la **k**ilobyte (octet).

K[2] *A se vedea* kilo-.

K&R C Prescurtare de la Brian W. **K**ernighan and Dennis M. **R**itchie **C** (limbajul C creat de Kernighan și Ritchie). Versiunea de C elaborată de acești doi autori, care a fost standardul neoficial al limbajul C până când a apărut standardul elaborat de un comitet ANSI. *A se vedea și* C.

.k12.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor aparținând siturilor educaționale U. S. K-12 (destinate grădinițelor, școlilor primare și liceelor).

Kb *A se vedea* kilobit.

KB *A se vedea* kilobyte.

Kbit *A se vedea* kilobit.

Kbps *A se vedea* kilobits per second.

Kbyte *A se vedea* kilobyte.

kc *A se vedea* kilocycle.

.ke În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Kenia.

Kerberos sau **kerberos** În domeniul rețelelor, protocol de autentificare elaborat de MIT. Kerberos autentifică identitatea utilizatorilor care încearcă să se conecteze la o rețea și le criptează comunicațiile cu ajutorul unei chei secrete. MIT oferă o versiune gratuită de implementare a acestui protocol (http://web.mit.edu/kerberos/www/), dar există și sub formă de produse comerciale. *A se vedea și* authentication, cryptography.

Kermit Protocol de transferare a fișierelor utilizat în comunicațiile asincrone dintre calculatoare. Kermit este un protocol foarte flexibil și de aceea este inclus în numeroase pachete de programe destinate comunicațiilor prin liniile telefonice. *De comparat cu* Xmodem, Ymodem, Zmodem.

kern a spația selectiv – A modifica distanța dintre două litere independent de spațierea celorlalte litere ale unui cuvânt, pentru a face textul mai ușor de citit și pentru a crea un aspect mai echilibrat al spațierii caracterelor. A se vedea ilustrația.

AWAKE
AWAKE

Spațiere selectivă. Primele trei litere din rândul de jos sunt spațiate selectiv.

kernel nucleu – Miezul unui sistem de operare, porțiunea care gestionează memoria, fișierele și dispozitivele periferice, întreține valorile care indică ora și data, lansează aplicații și alocă resursele sistemului.

key tastă (1,4), cheie (2,3) – **1.** Referitor la tastatură, ansamblul format dintr-un capac de plastic, un mecanism de tensionare care împinge capacul în sus (dar permite apăsarea lui) și un sistem electronic care sesizează apăsarea și eliberarea capacului. **2.** Referitor la gestionarea bazelor de date, identificatorul unei înregistrări sau al unui grup de înregistrări dintr-un fișier de date. *A se vedea și* B-tree, hash[2], index[1] (definiția 1), inverted list, key field. **3.** Codul utilizat la descifrarea unor date criptate. **4.** Obiect de metal cu care se încuie un sistem de calcul.

keyboard tastatură – Set de comutatoare care alcătuiesc un ansamblu asemănător mașinii de scris, cu care utilizatorul introduce datele în calculator sau într-un sistem de comunicații. *A se vedea și* Alt key, Apple key, arrow key, Backspace key, Break key, Caps Lock key, character code, Clear key, Command key, control character, Control key, Delete key, Dvorak keyboard, End key, enhanced keyboard, Enter key, ergonomic keyboard

Escape key, function key, Help key, Home key, Insert key, keyboard buffer, keyboard controller, keyboard enhancer, keycap, key code, Num Lock key, numeric keypad, Option key, original Macintosh keyboard, Page Down key, Page Up key, Pause key, PC/XT keyboard, Power-on key, Print Screen key, QWERTY keyboard, Return key, scan code, Scroll Lock key, Shift key, Sys Req key, Tab key.

keyboard buffer buffer de tastatură – Mică zonă din memoria sistemului, în care se păstrează ultimele caractere introduse de la tastatură. Acest buffer are rolul de a reține caracterele care nu au fost încă prelucrate. *Se mai numește și* type-ahead buffer (buffer de tastare în avans).

keyboard controller controller de tastatură – Microprocesor care este instalat pe placa cu circuite a tastaturii și care are rolul de a sesiza și de a raporta apăsarea tastelor.

keyboard enhancer program de extindere a tastaturii – Program care monitorizează apăsarea tastelor și care permite redefinirea semnificației atribuite anumitor taste sau combinații de taste. Programele de extindere a tastaturii sunt utilizate la crearea și stocarea macrocomenzilor (seturi care specifică apăsări de taste, acțiuni cu mouse-ul, selectări din meniuri și alte instrucțiuni), care apoi sunt atribuite tastelor. *Se mai numește și* macro program (program de macrocomenzi).

keyboard layout machetă de tastatură – Dispunerea tastelor pe o anumită tastatură, având în vedere numărul de taste (standardul curent prevede 101 taste) și modul lor de aranjare (standardul utilizat în Statele Unite este QWERTY). Există sisteme particulare care folosesc alte machete de tastatură, iar multe sisteme permit utilizatorului să-și configureze tastatura conform preferințelor.

keyboard processor procesor de tastatură – *A se vedea* keyboard controller.

keyboard repeat repetarea tastării – *A se vedea* typematic.

keyboard shortcut scurtătură de la tastatură – *A se vedea* application shortcut key.

keyboard template șablon de tastatură – Bucată de material plastic sau de carton care se aplică peste tastatură sau peste o porțiune a ei (de exemplu, peste tastele funcționale) pentru a indica utilizatorului semnificația tastelor.

keycap capac de tastă – Componenta din material plastic a unei taste care indică semnificația acesteia.

key code cod de tastă – Cod numeric unic, atribuit fiecărei taste pentru a semnala calculatorului ce tastă a fost apăsată sau eliberată la un moment dat. Codul de tastă este un identificator special, care rămâne neschimbat, indiferent de litera, numărul sau simbolul generat de tasta respectivă. *De comparat cu* character code, scan code.

key escrow încredințarea cheii – Metodă de criptare în care cheia este furnizată unei terțe părți, autorizată de o instituție guvernamentală, astfel încât orice mesaj criptat să poată fi citit de reprezentanții guvernului. *A se vedea și* encryption. *De comparat cu* key recovery.

key field câmp cheie – Câmp dintr-o înregistrare sau atribut dintr-un tabel relațional care a fost desemnat ca parte a unei chei. Orice câmp poate deveni cheie (adică poate fi indexat), pentru a îmbunătăți sau a simplifica regăsirea și/sau actualizarea operațiilor. *A se vedea și* attribute (definiția 1), field (definiția 1), primary key.

key-frame cu cadre cheie – Animație în care sunt date poziția inițială și cea finală a unui obiect, iar calculatorul creează cadrele intermediare prin interpolare. Cele mai multe dintre animațiile realizate prin ray tracing sunt create pe baza acestei tehnici. *A se vedea și* ray tracing.

key in a tasta – A introduce informații în calculator prin apăsarea tastelor.

keypad minitastatură – *A se vedea* numeric keypad.

keypunch perforator cu tastatură – Dispozitiv acționat cu ajutorul unei tastaturi, cu care erau perforate cartelele de carton în poziții predeterminate. Era utilizat la crearea teancurilor de cartele care reprezentau programele și datele la vechile sisteme de calcul.

key recovery refacerea cheii – Metodă de criptare cu cheie privată care permite unei părți autorizate (cum ar fi o agenție guvernamentală) să refacă o cheie, cu ajutorul unui software special, din datele criptate. Conform legilor actuale, software-ul de criptare exportat din Statele Unite după 1998 trebuie să conțină implementarea refacerii cheii. Această obligație înlocuiește o cerință mai veche, conform căreia

software-ul de criptare putea fi exportat numai cu condiția încredințării cheii. *A se vedea și* encryption, private key. *De comparat cu* key escrow.

key sort sortare după cheie – *A se vedea* tag sort.

keystroke apăsare de tastă – Acționarea unei taste pentru a introduce un caracter sau a iniția o comandă într-un program. Eficiența și ușurința de utilizare a unei aplicații este măsurată adesea prin numărul de apăsări de tastă necesar pentru a realiza anumite operații obișnuite. *A se vedea și* command, key (definiția 1), keyboard.

keyword cuvânt cheie – **1.** Cuvânt, propoziție sau cod caracteristic care se stochează într-un câmp cheie și se utilizează în cadrul operațiilor de sortare sau de căutare a înregistrărilor. *A se vedea și* key field. **2.** Unul dintre cuvintele care alcătuiesc un limbaj de programare sau una dintre rutinele unui sistem. *A se vedea și* reserved word.

keyword-in-context cuvinte cheie în context – Metodologie de căutare automată care creează indexuri de documente cu text sau titluri. Fiecare cuvânt cheie este stocat în indexul rezultat împreună cu o porțiune din textul înconjurător (de obicei, cuvântul sau propoziția care precedă sau urmează cuvântul în textul sau titlul respectiv). *Acronim:* KWIC.

.kh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Cambodgia.

Khornstone Program de evaluare a performanțelor referitoare la operațiile în virgulă mobilă, utilizat la verificarea stațiilor de lucru UNIX. *A se vedea și* benchmark[1], Dhrystone, floating-point operation, Whetstone.

kHz *A se vedea* kilohertz.

.ki În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Kiribati.

kill a suprima – **1.** A opri un proces într-un program sau într-un sistem de operare. **2.** În gestionarea fișierelor, a șterge un fișier, de obicei fără posibilitatea de a-l mai recupera.

killer app aplicație mortală – **1.** Aplicație care prin succesul și răspândirea de care se bucură stimulează vânzarea platformelor hardware sau a sistemelor de operare pentru care a fost scrisă. *A se vedea și* application. **2.** Aplicație care ia locul tuturor aplicațiilor concurente. *A se vedea și* application.

kill file fișier de suprimare – *A se vedea* bozo filter.

kilo- kilo – **1.** Prefix metric cu semnificația 10^3 (o mie). **2.** În domeniul calculatoarelor, prefix care are semnificația 2^{10} (1.024).

kilobaud kilobaud – Unitate de măsură pentru capacitatea de transmisie a unui canal de comunicații, care reprezintă 2^{10} (1.024) baud. *A se vedea și* baud.

kilobit kilobit – Unitate de date care reprezintă 1.024 de biți. Se notează prescurtat Kb sau Kbit.

kilobits per second kilobiți pe secundă – Viteza de transfer a datelor (de exemplu, într-o rețea) măsurată în multipli de 1.024 de biți pe secundă. Se notează prescurtat Kbps.

kilobyte kilooctet – Unitate de date care reprezintă 1.024 de octeți. Se notează prescurtat K, KB sau Kbyte.

kilocycle kilociclu – Unitate de măsură care reprezintă 1.000 de cicluri, în general având semnificația de 1.000 de cicluri pe secundă. Se notează prescurtat kc. *A se vedea și* kilohertz.

kilohertz kilohertz – Măsură a frecvenței care are semnificația de 1.000 de hertzi sau 1.000 de cicluri pe secundă. Se notează prescurtat kHz. *A se vedea și* hertz.

Kinesis ergonomic keyboard tastatură ergonomică Kinesis – Tastatură prevăzută cu caracteristici ergonomice, astfel încât să fie evitate afecțiunile produse de solicitările repetate. *A se vedea și* ergonomic keyboard, repetitive strain injury.

kiosk chioșc – Calculator sau terminal cu acces liber, care oferă publicului informații, de obicei afișate sub formă multimedia.

kludge improvizație – **1.** Componentă hardware realizată pentru o utilizare scurtă, temporară. **2.** Program care dă senzația că a fost scris în grabă, pentru utilizarea imediată. O improvizație funcționează de obicei corect, dar este lipsită de eleganță și de eficiență. *A se vedea și* brain-damaged, hack[1] (definiția 1), spaghetti code.

knockout eliminare – **1.** În tipărirea cu mai multe culori, procesul de extragere dintr-o imagine a zonelor suprapuse dintr-un text sau dintr-un desen care trebuie tipărite cu o culoare diferită, astfel încât culorile să nu se amestece. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* spot color. *De comparat cu* overprint. **2.** Referitor la hardware, scoaterea unor componente dintr-un panou pentru a face loc unui comutator sau altor dispozitive.

Supratipărire

Tipărire prin eliminare

Tipărire prin eliminare. Eliminarea permite ca o imagine suprapusă să fie tipărită cu culoarea corectă.

knowbot knowbot – Prescurtare de la **know**ledge ro**bot** (robot de cunoştinţe). Program de inteligenţă artificială care urmează un set de reguli predeterminate pentru a executa o activitate, cum ar fi căutarea în reţea (de exemplu, în Internet) a unor fişiere sau a unor documente care conţin anumite informaţii. *A se vedea* bot (definiţia 2).

knowledge acquisition achiziţia cunoştinţelor – Procesul de preluare a cunoştinţelor deţinute de unul sau mai mulţi experţi umani şi de convertire a lor într-un format care permite utilizarea lor de către un calculator, în vederea creării unui sistem expert. *A se vedea şi* expert system.

knowledge base bază de cunoştinţe – Tip de bază de date pe care îl utilizează sistemele expert pentru a păstra cunoştinţele achiziţionate de la mai mulţi specialişti umani într-un anumit domeniu de activitate. Modul de gândire, sau metodologia de abordare a problemelor, este conţinută de motorul de inferenţă, care reprezintă o altă componentă esenţială a unui sistem expert. *A se vedea şi* expert system, inference engine.

knowledge-based system sistem bazat pe cunoştinţe – *A se vedea* expert system.

knowledge domain domeniu de cunoştinţe – Domeniul specific în care poate fi utilizat un sistem expert. *A se vedea şi* expert system.

knowledge engineer inginer de cunoştinţe – Informatician care realizează un sistem expert prin achiziţionarea cunoştinţelor necesare şi transpunerea lor într-un program. *A se vedea şi* expert system.

knowledge representation reprezentarea cunoştinţelor – Metodologia care stă la baza structurii de luare a deciziilor într-un sistem expert, având de obicei forma unor reguli de tip dacă-atunci. *A se vedea şi* expert system.

Korn shell shellul Korn – Interfaţă cu linie de comandă, disponibilă sub UNIX, care combină caracteristicile shellurilor Bourne şi C. Shellul Korn este total compatibil cu shellul Bourne, dar oferă în plus posibilitatea înregistrării istoricului şi a editării liniei de comandă, la fel ca şi shellul C. *A se vedea şi* command-line interface, shell[1], UNIX. *De comparat cu* Bourne shell, C shell.

.kp În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Coreea de Nord.

.kr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Coreea de Sud.

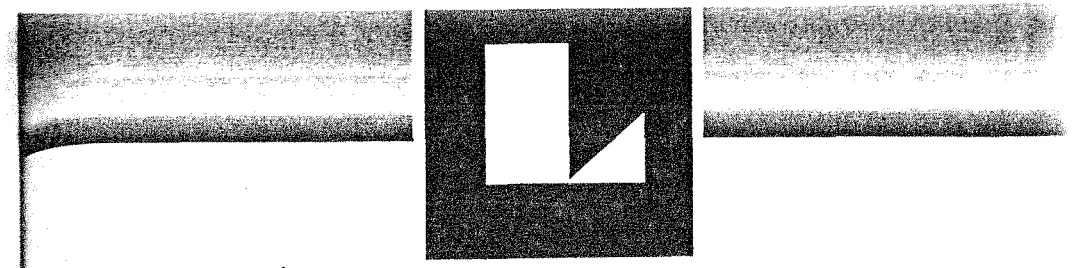
KSR terminal terminal KSR – Prescurtare de la **k**eyboard **s**end/**r**eceive **terminal** (terminal de emisie/recepţie cu tastatură). Terminal în care se pot introduce date doar de la tastatură şi care în locul unui display utilizează o imprimantă internă pentru a afişa intrarea de la tastatură şi ieşirea de la terminalul care transmite. *A se vedea şi* TTY.

.kw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Kuweit.

KWIC *A se vedea* keyword-in-context.

.ky În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Cayman.

.kz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Kazahstan.



L1 cache cache L1 – Memorie cache încorporată în i486 şi în procesoarele superioare. Cache-ul L1 are de obicei 8 KB şi poate fi citit într-un singur ciclu de ceas, deci este primul abordat. i486 conţine un cache L1; Pentium conţine două, unul pentru cod şi unul pentru date. *Se mai numeşte şi* level 1 cache (cache de nivelul 1), on-chip cache (cache integrat). *A se vedea şi* cache, i486DX, Pentium. *De comparat cu* L2 cache.

L2 cache cache L2 – Memorie cache alcătuită din memorie RAM statică pe plăcile de bază echipate cu un procesor i486 sau unul superior. Cache-ul L2, care are de obicei între 128 KB şi 1 MB, este mai rapid decât sistemul de memorie DRAM, dar mai lent decât cache-ul L1, încorporat în cipul CPU. *Se mai numeşte şi* level 2 cache (cache de nivelul 2). *A se vedea şi* cache, dynamic RAM, i486DX, static RAM. *De comparat cu* L1 cache.

L8R Prescurtare de la „later" (mai târziu). Ca şi „See you later", o expresie utilizată adesea în poşta electronică şi în grupurile Usenet ca o formulă de încheiere.

.la În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Laos.

label etichetă – Identificator. Eticheta poate fi un articol fizic, cum ar fi o bucăţică de hârtie adezivă folosită la identificarea dischetelor sau a altor componente ale calculatorului, sau poate avea o natură electronică, cum sunt etichetele de identificare ce pot fi create la formatarea dischetelor şi a hard-discurilor. De asemenea, poate fi un cuvânt, un simbol sau alt grup de caractere utilizat la identificarea unui fişier, a unui suport de stocare, a unui element definit într-un program de calculator sau a unui anumit articol dintr-un document, cum ar fi o foaie de calcul tabelar sau o diagramă. *A se vedea şi* identifier.

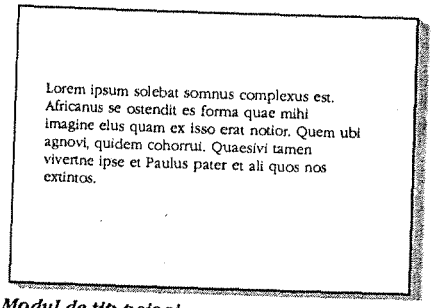
label prefix prefix de etichetă – Într-o foaie de calcul tabelar, caracter plasat la începutul unei date dintr-o celulă pentru a indica programului că elementul respectiv este o etichetă.

lag durată – Intervalul de timp scurs între două evenimente. În electronică, durata este întârzierea dintre modificarea intrării şi modificarea ieşirii. Referitor la displayurile calculatoarelor, durata descrie persistenţa strălucirii fosforului de pe ecran după modificarea imaginii. *A se vedea şi* persistence.

LAN Acronim pentru **l**ocal **a**rea **n**etwork (reţea locală). Grup de calculatoare sau alte dispozitive dispersate pe o suprafaţă relativ limitată şi conectate între ele printr-o legătură de comunicaţii care permite unui dispozitiv să interacţioneze cu oricare altul din reţea. Reţelele locale conţin de obicei microcalculatoare şi resurse partajate, cum ar fi imprimantele cu laser şi hard-discurile de mare capacitate. Dispozitivele care alcătuiesc o reţea locală sunt numite noduri şi sunt legate între ele prin cabluri, prin care sunt transmise mesajele. *A se vedea şi* baseband network, broadband network, bus network, collision detection, communications protocol, contention, CSMA/CD, network, ring network, star network, token bus network, token passing, token ring network. *De comparat cu* wide area network.

landscape mode modul de tip peisaj – Tipărirea pe coala de hârtie poziţionată orizontal, astfel încât textul şi imaginile sunt dispuse „de-a latul"; cu alte cuvinte, lăţimea imaginii care apare pe pagină este mai mare decât înălţimea sa. A se vedea ilustraţia. *De comparat cu* portrait mode.

landscape monitor monitor de tip peisaj – Monitor a cărui lăţime este mai mare decât înălţimea. Lăţimea unui monitor de tip peisaj este de obicei cu 33% mai mare decât înălţimea sa (aproximativ aceeaşi proporţie este utilizată şi în cazul televizoarelor). *De comparat cu* full-page display, portrait monitor.



Modul de tip peisaj.

language-description language limbaj de descriere a limbajului – *A se vedea* metalanguage.

language processor procesor de limbaj – Dispozitiv hardware sau program conceput astfel încât să accepte instrucțiuni scrise într-un anumit limbaj și să le translateze în cod de mașină. *A se vedea și* compiler (definiția 2), interpreter.

language translation program program de translatat limbaje – Program care duce într-un anumit limbaj instrucțiunile scrise în alt limbaj (de obicei, dintr-un limbaj de nivel înalt în altul). *A se vedea și* high-level language.

LAN Manager Tehnologie de rețea locală elaborată de Microsoft Corporation și distribuită de Microsoft, IBM (sub numele de IBM LAN Server) și de alți producători de echipamente originale. LAN Manager conectează calculatoare pe care rulează sistemele de operare MS-DOS, OS/2 sau UNIX și permite utilizatorilor partajarea fișierelor și a resurselor de sistem, precum și rularea aplicațiilor distribuite care utilizează o arhitectură client/server. *A se vedea și* client/server architecture, LAN.

laptop laptop – Calculator personal mic, portabil, alimentat de la baterii sau de la priza de tensiune alternativă și destinat utilizării în timpul călătoriilor. Calculatoarele laptop sunt echipate cu displayuri cu cristale lichide sau cu plasmă și cu tastaturi mici. Cele mai multe dintre ele permit rularea aceluiași software ca și calculatoarele desktop și acceptă periferice similare, cum ar fi plăci de sunet, modemuri interne sau externe și unități de dischete sau de CD-ROM. Unele calculatoare laptop sunt proiectate pentru a fi atașate unei stații de andocare, situație în care devin adevărate calculatoare desktop. Cele mai multe sunt prevăzute

cu conectoare care permit atașarea unor tastaturi externe și a unor monitoare de dimensiuni normale. Vechile calculatoare laptop cântăreau în jur de 7 kilograme; în prezent, un laptop cântărește aproximativ 2 kilograme, fără periferice cum ar fi unitățile de dischete sau cele de CD-ROM. Pentru calculatoarele portabile foarte ușoare s-a răspândit denumirea de *notebook*, dar mulți le numesc și pe acestea calculatoare laptop. *A se vedea și* portable computer. *De comparat cu* subnotebook computer.

large model modelul large – Model de memorie utilizat de familia de procesoare Intel 80x86. Modelul large (mare) permite atât codului, cât și datelor să depășească 64 KB, dar dimensiunea totală nu trebuie să depășească, în general, 1 MB. Fiecare structură de date trebuie să aibă dimensiunea mai mică de 64 KB. *A se vedea și* memory model.

large-scale integration integrare pe scară largă – Termen prin care se face referire la cipurile care conțin între 100 și 5.000 de elemente de circuit. *Acronim:* LSI. *A se vedea și* integrated circuit. *De comparat cu* medium-scale integration, small-scale integration, super-large-scale integration, ultra-large scale integration, very-large-scale integration.

laser sau **LASER** Acronim pentru **l**ight **a**mplification by **s**timulated **e**mission of **r**adiation (amplificarea luminii prin stimularea emisiei de radiații). Dispozitiv care utilizează anumite efecte cuantice pentru a produce lumină coerentă, care are un parcurs mult mai eficient, deoarece fasciculul diverge foarte puțin de-a lungul traseului. Laserele sunt utilizate în industria calculatoarelor la transmiterea datelor prin cabluri cu fibre optice, la scrierea și citirea datelor pe discurile CD-ROM și la plasarea imaginilor pe tamburul fotosensibil al imprimantelor cu laser.

laser engine motor cu laser – *A se vedea* printer engine.

laser printer imprimantă cu laser – Imprimantă electrofotografică care utilizează tehnologia fotocopiatoarelor. Cu ajutorul unei raze laser focalizate și al unei oglinzi rotitoare, pe un tambur fotosensibil este desenată imaginea paginii care urmează să fie tipărită. Această imagine este convertită pe tambur în sarcini electrostatice, care atrag și reține tonerul. O coală de hârtie încărcată electrostatic este rotită în jurul tambu-

rului și preia tonerul depus pe acesta. Apoi, prin încălzire, tonerul este topit pe hârtie. În final, tamburul este descărcat de sarcina electrică și este colectat surplusul de toner. Dacă nu se execută ultima etapă și se repetă doar pașii în care se aplică toner pe tambur și se manipulează foaia de hârtie, imprimanta poate efectua mai multe copii. Singurul dezavantaj important al imprimantelor cu laser este faptul că manipularea hârtiei oferă o flexibilitate mai redusă decât în cazul imprimantelor matriceale. De exemplu, formularele în mai multe exemplare și lucrările pe format lat se pot tipări doar la imprimante pe linii, la imprimantele matriceale sau la imprimantele cu rozetă. *A se vedea și* electrophotographic printers, nonimpact printer, page printer. *De comparat cu* daisy-wheel printer, dot-matrix printer, ion-deposition printer, LCD printer, LED printer.

laser storage capacitate de stocare cu laser – Utilizarea tehnologiei optice de citire/scriere pentru a stoca datele pe discuri metalice. *A se vedea și* compact disc.

LaserWriter 35 Setul standard cu 35 de fonturi PostScript pe care îl utilizează familia de imprimante cu laser Apple LaserWriter. *A se vedea și* laser printer, PostScript font.

last in, first out ultimul intrat, primul ieșit – Metodă de prelucrare a unei structuri de date, în care articolele sunt extrase în ordinea inversă introducerii (articolul introdus ultimul în coadă va fi extras primul). *Acronim:* LIFO. *A se vedea și* stack. *De comparat cu* first in, first out.

latch latch – Circuit sau element de circuit utilizat la menținerea unei anumite stări, cum ar fi deschis sau închis ori starea logică adevărat sau fals. Un latch își modifică starea doar ca răspuns la o anumită intrare. *A se vedea și* flip-flop.

late binding asociere târzie – *A se vedea* dynamic binding.

latency timp de așteptare – Timpul necesar unui semnal pentru a ajunge dintr-un punct al rețelei în altul. *A se vedea și* ping[1] (definiția 1).

LaTeX[1] sau **LaTeX** Sistem de pregătire a documentelor bazat pe TeX, creat de Leslie Lamport. Prin utilizarea unor comenzi simple, intuitive, pentru elementele de text (cum ar fi anteturile), LaTeX permite utilizatorului să se concentreze mai mult asupra conținutului documentului,

decât asupra aspectului său. *A se vedea și* header (definiția 1), TeX.

LaTeX[2] a utiliza LaTeX – A prelucra un fișier LaTeX. *A se vedea și* LaTeX[1].

launch a lansa – A activa un program de aplicație (în special la un calculator Macintosh) prin intermediul interfeței de utilizator a sistemului de operare.

Launcher În Mac OS, program care organizează aplicațiile și programele utilizate frecvent și care permite utilizatorului să le lanseze în execuție cu un singur clic de mouse.

.la.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Louisiana, Statele Unite.

layer strat – **1.** Protocolul sau protocoalele care operează la un anumit nivel în cadrul unei suite de protocoale, cum ar fi IP în suita TCP/IP. Fiecare strat oferă servicii sau funcții specifice calculatoarelor care fac schimb de informații printr-o rețea de comunicație (așa cum se vede în tabelul care prezintă straturile modelului ISO/OSI), informațiile trecând de la un strat la următorul. Deși suitele au un număr diferit de straturi, în general cel mai înalt strat se ocupă cu interacțiunile software la nivelul programului de aplicație, iar stratul cel mai de jos se ocupă doar de legăturile hardware dintre calculatoare. *A se vedea și* ISO/OSI model, protocol stack, TCP/IP. **2.** În domeniul comunicațiilor și al prelucrării distribuite, set de reguli și standarde care tratează o anumită clasă de evenimente.

MODELUL ISO/OSI

Stratul ISO/OSI	*Domeniul avut în vedere*
Aplicație (cel mai înalt nivel)	Transferul informații de la program la program
Prezentare	Formatarea și afișarea textului, conversia codului
Sesiune	Stabilirea, întreținerea și coordonarea comunicațiilor
Transport	Livrarea corectă, calitatea serviciului
Rețea	Rutele de transport, manipularea și transferarea mesajelor
Legătură de date	Codificarea, adresarea și transmiterea informațiilor
Fizic	Conexiuni hardware

layered interface interfață stratificată – În programare, unul sau mai multe niveluri de rutine

aflate între aplicație și hardware-ul calculatorului, care separă activitățile în funcție de menirea acestora. O astfel de interfață simplifică adaptarea unui program la diferite tipuri de echipament. A se vedea ilustrația.

layering stratificare – Referitor la grafica pe calculator, gruparea elementelor dintr-un desen în funcție de un anumit criteriu logic. Stratificarea permite utilizatorului unui program să vadă și să prelucreze independent diferite porțiuni, nu întregul desen.

layout machetă – **1.** Planul general (modelul) al unui sistem de documente. *A se vedea și* page layout. **2.** În programare, ordinea intrărilor și ieșirilor. **3.** În proiectarea calculatoarelor, dispunerea circuitelor și a celorlalte componente ale sistemului.

lazy evaluation evaluare reținută – Mecanism de programare care permite realizarea unei evaluări doar când este nevoie și doar până la un anumit nivel. Evaluarea reținută permite unui program să lucreze rapid și eficient cu obiecte cum ar fi tabelele și listele foarte mari.

.lb În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Liban.

.lc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sfânta Lucia.

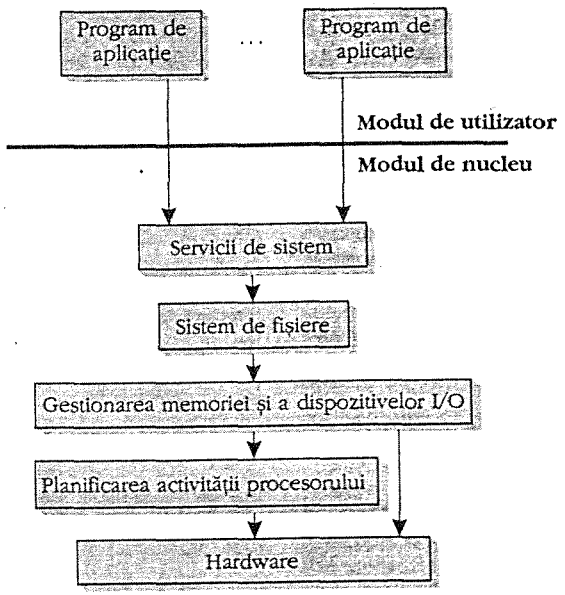
LCC *A se vedea* leadless chip carrier.

lcd În cazul anumitor clienți FTP, comanda care schimbă directorul curent al sistemului local. *A se vedea și* FTP client.

LCD *A se vedea* liquid crystal display.

LCD printer imprimantă LCD – Prescurtare de la **l**iquid **c**rystal **d**isplay **printer** (imprimantă cu display cu cristale lichide). Imprimantă electrofotografică asemănătoare cu imprimanta cu laser și, uneori, identificată, incorect, cu aceasta. Imprimantele LCD utilizează o sursă de lumină strălucitoare, de obicei o lampă cu halogen. *Se mai numește și* liquid crystal shutter printer (imprimantă cu obturator cu cristale lichide). *A se vedea și* electrophotographic printers, non-impact printer, page printer. De comparat cu ion-deposition printer, laser printer, LED printer.

LCD projector proiector LCD – Prescurtare pentru **l**iquid **c**rystal **d**isplay **projector** (proiector



Interfață stratificată.

cu display cu cristale lichide). Dispozitiv care transpune ieșirea video a unui calculator de pe displayul cu cristale lichide pe un ecran. *A se vedea și* liquid crystal display.

LDAP *A se vedea* Lightweight Directory Access Protocol.

lead[1] terminal – În electronică, extremitatea metalică cu care se conectează anumite componente, cum ar fi rezistoarele sau condensatoarele.

lead[2] interlinie – În domeniul tipografic, spațiul pe verticală dintre două rânduri de text.

leader linie directoare – Rând de puncte, cratime sau alte caractere, care are rolul de a dirija privirea de-a latul paginii, spre o anumită informație. Liniile directoare sunt create de numeroase programe de prelucrare a textelor, dar și de alte programe.

leading interliniere – Spațiul, exprimat în puncte, dintre rândurile de caractere, măsurat de la linia de bază a unui rând la linia de bază a celuilalt. Termenul derivă din practica tipografică obișnuită, în care se inserau bare subțiri de plumb (lead) între rândurile formate din caracterele de metal. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* point[1] (definiția 1).

leading edge frontul anterior – Partea de început a unui semnal electronic. Dacă un semnal digital comută din 0 în 1 și apoi iarăși în 0, trecerea din 0 în 1 reprezintă frontul anterior al semnalului.

leading zero zero premergător – Zero care precedă cea mai semnificativă cifră a unui număr (prima din stânga). Unul sau mai multe zerouri premergătoare pot fi folosite drept caractere de umplere în câmpurile care conțin date numerice. Zerourile premergătoare nu au nici o semnificație în ceea ce privește valoarea unui număr.

lead ion battery baterie cu plumb-ioni – Dispozitiv de stocare a energiei a cărui funcționare se bazează pe conversia energiei chimice în energie electrică în timpul deplasării ionilor de la un terminal la altul printr-o soluție de acid în care sunt suspendate bare de plumb și de cupru. Acest tip de baterie este utilizată pentru alimentarea calculatoarelor laptop și notebook.

leadless chip carrier capsulă de cip fără terminale – Capsulă de cip care, în locul terminalelor (pini în formă de picioruțe), este prevăzută cu suprafețe de contact pentru conectarea la placa de bază. Cipul se introduce într-un soclu prevăzut, și el, cu suprafețe de contact, apoi este fixat astfel încât să se realizeze contacte ferme. *Acronim:* LCC. *A se vedea și* PLCC. *De comparat cu* DIP (definiția 1), pin grid array.

leaf frunză – Oricare dintre nodurile unei structuri de tip arbore aflat la distanță maximă de rădăcină (nodul primar), indiferent de calea urmată. Cu alte cuvinte, într-un arbore, frunza este un nod aflat la capătul unei ramuri – un nod fără descendenți. *A se vedea și* root, subtree, tree.

leapfrog test testul „saltul broaștei" – Rutină de diagnosticare utilizată la verificarea unui disc sau a unei benzi; verificarea se face prin autocopierea repetată pe suportul de stocare.

leased line linie închiriată – *A se vedea* dedicated line (definiția 1).

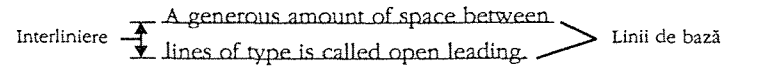
least significant bit cel mai puțin semnificativ bit – În cazul unui număr binar reprezentat de unul sau mai mulți octeți, bitul de ordinul inferior (de obicei, primul din dreapta). *Acronim:* LSB. *A se vedea și* low-order. *De comparat cu* most significant bit.

least significant character cel mai puțin semnificativ caracter – Într-un șir, caracterul de ordin inferior (primul din dreapta). *Acronim:* LSC. *A se vedea și* low-order. *De comparat cu* most significant character.

least significant digit cel mai puțin semnificativ digit – În reprezentarea normală a unui număr, cifra de ordin inferior (prima din dreapta). *Acronim:* LSD. *A se vedea și* low-order. *De comparat cu* most significant digit.

LED led – *A se vedea* light emitting diode.

LED printer imprimantă LED – Prescurtare de la **l**ight-emitting **d**iode **printer** (imprimantă cu diode electroluminescente). Imprimantă electrofotografică asemănătoare imprimantelor cu laser și celor LCD. Diferența cea mai importantă dintre imprimanta LED și celelalte două tipuri



Interliniere. ***În cazul unui text obișnuit, interlinierea este de obicei cu unul sau două puncte mai mare decât dimensiunea în puncte a caracterelor.***

B.C.U. „M. EMINESCU" IAŞI

de imprimante o constituie sursa de lumină; imprimantele LED utilizează o matrice de diode electroluminiscente (leduri). *A se vedea şi* electrophotographic printers, light-emitting diode, nonimpact printer, page printer. *De comparat cu* ion-deposition printer, laser printer, LCD printer.

left justification aliniere la stânga – Referitor la culegerea caracterelor, prelucrarea textelor şi tehnoredactarea la calculator, procesul de aliniere a textului faţă de marginea din stânga a coloanei sau a paginii. Partea din dreapta a textului rămâne franjurată. *A se vedea şi* justify (definiţia 1), rag. *De comparat cu* full justification, right justification.

left-justify a alinia la stânga – A alinia (un text) faţă de marginea din stânga. *A se vedea şi* justify (definiţia 1), rag. *De comparat cu* right-justify.

legacy moştenit – Ceea aparţine sau ţine de documentele sau de datele care existau înainte de un anumit moment. În particular, termenul se referă la o modificare de tehnică sau de proces care implică conversia vechilor fişiere de date într-un sistem nou.

legacy data date moştenite – Datele achiziţionate de o organizaţie prin încorporarea unei alte organizaţii. Organizaţia primeşte informaţiile ca o „moştenire" de la proprietarul anterior.

legacy system sistem moştenit – Calculator, program, reţea sau alt echipament din domeniul tehnicii de calcul care este utilizat în continuare după ce o organizaţie îşi instalează nişte sisteme noi. La alegerea unei noi versiuni, compatibilitatea cu sistemele moştenite este un criteriu foarte important. De exemplu, noua versiune a unui program de calcul tabelar va permite citirea înregistrărilor comerciale existente sau sunt necesare conversii care implică un consum mare de timp şi de bani? Multe sisteme moştenite sunt legate de calculatoarele mainframe, pe care diverse organizaţii le înlocuiesc treptat cu arhitecturi client/server. *A se vedea şi* mainframe computer. *De comparat cu* client/ server architecture.

legend legendă – Textul care descrie sau explică o ilustraţie, tipărit de obicei dedesubtul acesteia. În cazul unui grafic sau al unei hărţi, legenda explică semnificaţia modelelor sau a simbolurilor utilizate.

Lempel Ziv algorithm algoritmul Lempel Ziv – Algoritm matematic care reduce dimensiunea

unui fişier de date fără să afecteze integritatea acestora. *A se vedea şi* .lzh.

length lungime – Numărul de unităţi liniare al spaţiului de stocare ocupat de un obiect (cum ar fi un fişier de pe disc sau o structură de date dintr-un program), exprimat de obicei în biţi, octeţi sau blocuri.

less than mai mic decât – *A se vedea* relational operator.

less than or equal to mai mic sau egal cu – *A se vedea* relational operator.

letterbomb scrisoare-capcană – Mesaj e-mail al cărui scop este afectarea funcţionării calculatorului destinatar. Unele secvenţe de caractere de control pot bloca un terminal, fişierele ataşate unui mesaj pot conţine viruşi sau cai troieni, iar un mesaj suficient de mare poate duce la umplerea cutiei poştale sau la căderea sistemului. *A se vedea şi* control character, e-mail[1] (definiţia 1), mailbox, Trojan horse, virus.

letter quality de calitate înaltă – Referitor la o imprimantă matriceală, ceea ce ţine de sau este un nivel de calitate a tipăririi superior celui de calitate de ciornă. Aşa cum sugerează şi numele (letter quality – calitate de scrisoare), acest nivel de calitate asigură crearea unor caractere conturate precis şi înnegrite suficient pentru a putea fi utilizate într-o scrisoare comercială. *A se vedea şi* print quality. *De comparat cu* draft quality, near-letter-quality.

letter-quality printer imprimantă de calitate înaltă – Imprimantă care tipăreşte la un nivel de calitate suficient de înalt pentru a putea realiza scrisori comerciale. *A se vedea şi* daisy-wheel printer, laser printer.

level 1 cache cache de nivelul 1 – *A se vedea* L1 cache.

level 2 cache cache de nivelul 2 – *A se vedea* L2 cache.

lexicographic sort sortare lexicografică – Sortare în urma căreia articolele sunt aranjate în ordinea în care ar apărea într-un dicţionar. Sortarea lexicografică plasează numerele în locul pe care l-ar ocupa dacă ar fi scrise cu litere. De exemplu, 567 ar face parte din grupul cuvintelor care încep cu litera C. *De comparat cu* alphanumeric sort.

lexicon lexicon – **1.** Cuvintele dintr-un limbaj şi definiţiile lor. **2.** În programare, identificatorii, cuvintele cheie, constantele şi celelalte ele-

mente care alcătuiesc „vocabularul". Modul în care aceste componente ale vocabularului sunt combinate între ele este stabilit de sintaxa limbajului. *De comparat cu* syntax.

LF *A se vedea* linefeed.

LHARC Program utilitar freeware de comprimare a fişierelor, elaborat de Haruyasu Yoshizaki şi oferit spre utilizare începând cu 1988. LHARC permite comprimarea conţinutului unuia sau al mai multor fişiere într-un fişier unic, mai mic, cu extensia .lha. Pentru a decomprima fişierele, este necesar un exemplar al acestui program. De asemenea, LHARC poate să adauge şi un program la datele comprimate şi să salveze totul într-un singur fişier, care se numeşte arhivă cu autoextragere şi are extensia .exe. Ca urmare, destinatarul fişierului comprimat nu are nevoie de un program utilitar separat pentru a decomprima fişierul. *A se vedea şi* freeware, PKZIP, utility program.

.li În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Liechtenstein.

library bibliotecă – **1.** În domeniul programării, ansamblu de rutine stocate într-un fişier. Fiecare set de instrucţiuni dintr-o bibliotecă are propriul său nume şi realizează o operaţie diferită. **2.** Ansamblu de programe sau de fişiere de date.

library routines rutină de bibliotecă – În domeniul programării, rutină stocată într-un ansamblu de rutine (bibliotecă), care poate fi utilizată de orice program care se leagă la bibliotecă. *A se vedea şi* function library, library (definiţia 1).

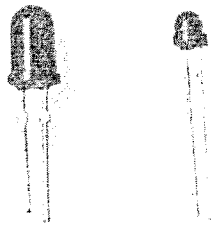
.lib.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor care aparţin unei biblioteci din Statele Unite.

license agreement convenţie de acordare a licenţei – Contract încheiat între furnizorul de produse software şi utilizator, în care sunt specificate drepturile utilizatorului cu privire la software-ul achiziţionat. De obicei, convenţia de acordare a licenţei se aplică începând cu momentul în care utilizatorul deschide pachetul de programe.

licensing key cheie de licenţă – Scurt şir de caractere care are rolul de parolă la instalarea unui produs software comercial. Utilizarea cheii de licenţă este o măsură de securitate prin care se încearcă limitarea utilizării ilegale a unui program cu licenţă.

LIFO *A se vedea* last in, first out.

light-emitting diode diodă electroluminiscentă – Dispozitiv cu semiconductoare care converteşte energia electrică în lumină, utilizat, de exemplu, ca indicator al activităţii unei unităţi de disc. Diodele electroluminiscente (numite şi leduri) funcţionează pe principiul electroluminiscenţei şi sunt foarte eficiente, degajând o cantitate foarte mică de căldură atunci când emit lumină. A se vedea ilustraţia. *Acronim:* LED.



Diodă electroluminiscentă. Două dintre diversele tipuri de leduri. Se poate observa că unul dintre terminale este mai scurt pentru a indica polaritatea.

light guide ghid de lumină – Structură, cum ar fi un cablu cu fibre optice, prin intermediul căreia lumina este transmisă cu atenuări (pierderi) minime la diferite distanţe.

light pen toc optic – Dispozitiv de intrare alcătuit dintr-un creion optic legat la monitorul unui calculator. Utilizatorul poziţionează creionul optic pe ecran şi selectează articolele dorite sau alege comenzile prin apăsarea unui buton de pe creion sau prin apăsarea tocului optic pe suprafaţa ecranului (echivalentul unui clic cu mouse-ul). *A se vedea şi* absolute pointing device. *De comparat cu* touch screen.

light source sursă de lumină – **1.** Dispozitivul care asigură luminiscenţa (de exemplu, un bec sau un laser) în tehnologiile bazate pe utilizarea şi interpretarea luminii, cum ar fi scannerele sau monitoarele. **2.** În grafica pe calculator, poziţia imaginară a luminii care creează umbrele din imagine.

lightwave system sistem cu unde luminoase – Sistem care transmite informaţiile prin intermediul luminii.

Lightweight Directory Access Protocol Protocol de reţea conceput pentru a fi utilizat în

stivele TCP/IP pentru a extrage informațiile dintr-un director ierarhic, cum ar fi unul de tip X.500. În acest fel, utilizatorii nu mai trebuie să folosească decât un singur instrument pentru a găsi o anumită informație (nume de utilizator, adresă e-mail, certificat de securitate etc.). *Acronim:* LDAP. *A se vedea și* CCITT X series.

Lightweight Internet Person Schema În Lightweight Directory Access Protocol, specificație pentru regăsirea unor informații cum ar fi numele și adresele e-mail. *Acronim:* LIPS. *A se vedea și* Lightweight Directory Access Protocol.

LIM EMS Acronim pentru **L**otus/**I**ntel/**M**icrosoft **E**xpanded **M**emory **S**pecification. *A se vedea* EMS.

limit check verificarea limitelor – În programare, test prin care se verifică dacă anumite date sunt în cadrul limitelor acceptabile. *A se vedea și* array.

limiting operation operație limitatoare – Rutină sau operație care limitează performanțele procesului din care face parte; strangulare.

line linie (1, 2, 4), rând (3) – **1.** Un fir sau mai multe (de exemplu, o linie de alimentare sau o linie telefonică) cu care se transmit o tensiune de alimentare sau semnale electrice. **2.** În comunicații, o conexiune, de obicei un fir sau un cablu, care asigură legătura între dispozitivul care transmite și cel care primește, cum ar fi telefoanele, calculatoarele sau terminalele. **3.** În prelucrarea textelor, șir de caractere afișat sau tipărit pe o singură linie orizontală. **4.** În programare, instrucțiune care ocupă un rând din program, pentru care se utilizează și denumirile „linie de program" sau „linie de cod".

line adapter adaptor de linie – Dispozitiv, de exemplu un modem sau o cartelă de rețea, care conectează calculatorul la o linie de comunicații și convertește semnalele într-o formă acceptabilă pentru transmisie.

line analyzer analizor de linie – Dispozitiv de monitorizare cu care se verifică integritatea unei linii de comunicații și care este utilizat în timpul depanării.

linear liniar – **1.** Care are caracteristicile unei linii. **2.** Care se desfășoară în ordine. De exemplu, o căutare liniară trece întâi prin A, apoi prin B, C și așa mai departe. **3.** În matematică și electronică, ceea ce se află în relație directă și proporțională cu anumite caracteristici sau variabile. De exemplu, ieșirea unui amplificator liniar este direct proporțională cu intrarea acestuia. *A se vedea și* linear programming.

linear addressing architecture arhitectură de adresare liniară – Arhitectură care permite microprocesorului accesul la locații individuale de memorie cu ajutorul unei singure valori de adresă. În acest fel, fiecare locație din întregul domeniu de memorie cu adrese are o adresă unică, specificată. *A se vedea și* flat address space, segmented address space.

linear inferences per second inferențe liniare pe secundă – *A se vedea* LIPS (definiția 2).

linear list listă liniară – Listă ordonată de elemente, în care fiecare element în afară de primul urmează imediat după altul și fiecare în afară de ultimul îl precede pe altul. *De comparat cu* linked list.

linear memory memorie liniară – *A se vedea* flat memory.

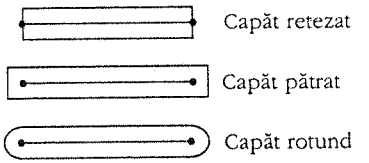
linear programming programare liniară – Procesul de creare a unor programe care găsesc soluțiile optime ale unui sistem de ecuații liniare, al căror număr este insuficient pentru a permite găsirea unei soluții unice.

linear search căutare liniară – Algoritm de căutare simplu, dar ineficient, care examinează pe rând fiecare element al unei liste până când găsește ceea ce se dorește sau până ce a prelucrat ultimul element din listă. Căutările liniare se folosesc în special la liste foarte scurte *A se vedea și* search algorithm. *De comparat cu* binary search, hash search.

linear structure structură liniară – Structură în care articolele sunt organizate conform unor reguli stricte de precedență. Într-o structură liniară, se aplică două condiții: (1) dacă X îl precede pe Y și Y îl precede pe Z, atunci X îl precede pe Z și (2) dacă X îl precede pe Y și X îl precede pe Z, atunci fie Y îl precede pe Z, fie Z îl precede pe Y.

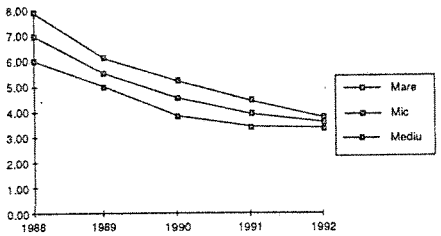
line-based browser browser bazat pe rânduri – Browser Web a cărui afișare este de tip text, nu grafică. Unul dintre cele mai răspândite browsere Web bazate pe rânduri este Lynx. *A se vedea și* Lynx, Web browser.

line cap capăt de linie – Modul de terminare a unui segment de dreaptă la tipărirea lui, în special atunci când se utilizează o imprimantă compatibilă PostScript. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* line join.



Capăt de linie. Punctele marchează punctele matematice de sfârșit ale liniei respective.

line chart diagramă cu linii – Grafic utilizat în domeniul economic, în care valorile unuia sau mai multor seturi de date sunt unite printr-o linie. A se vedea ilustrația.



Diagramă cu linii.

line concentration concentrare de linii – Utilizarea unui număr mai mic de canale de ieșire pentru mai multe canale de intrare. *A se vedea și* concentrator.

line conditioning condiționarea liniei – *A se vedea* conditioning.

line drawing desenare cu linii – Realizarea unui desen doar cu linii, fără umbriri sau alte caracteristici care sugerează volumele sau suprafețele.

line driver driver de linie – Dispozitiv cu ajutorul căruia se mărește distanța transmisiei prin amplificarea semnalului înainte de plasarea sa pe linie sau de momentul în care parcurge linia. *A se vedea și* short-haul.

line editor editor pe rânduri – Program de editare a textelor care numerotează rândurile de text și prelucrează textul rând cu rând, nu cuvânt cu cuvânt. *A se vedea și* editor.

linefeed salt la rând nou – Caracter de control prin care se cere unui calculator sau unei imprimante să sară la rândul următor (dedesubtul celui curent) fără să schimbe poziția cursorului sau a capului de tipărire. *Acronim:* LF.

line join îmbinarea liniilor – Modul în care unul sau două segmente de dreaptă se unesc într-un material tipărit, în special atunci când se utilizează o imprimantă compatibilă PostScript. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* line cap.

Îmbinarea liniilor. Trei modele de îmbinare a liniilor.

line level nivel de linie – Intensitatea semnalului de comunicație într-un anumit punct al liniei, măsurată în decibeli (un multiplu al logaritmului în baza 10 al unui raport de două valori) sau neperi (logaritmul natural al unui raport de două valori).

line load încărcarea liniei – **1.** În comunicații, măsură a utilizării unei linii de comunicații, exprimată printr-un procent din capacitatea maximă a circuitului. **2.** În electronică, mărimea curentului care circulă printr-o linie.

line noise zgomot de linie – Semnale aleatorii dintr-un canal de comunicații, care afectează schimbul de informații. Într-un circuit analogic, zgomotul de linie poate lua forma unei tonalități audio, statice, sau a unor semnale provenite din alt circuit. Într-un circuit digital, zgomotul de linie este orice semnal datorită căruia interpretarea corectă a semnalului transmis devine dificilă sau imposibilă pentru dispozitivul aflat în punctul de destinație. *A se vedea și* channel.

line number număr de linie – **1.** Număr atribuit de un editor pe rânduri unui rând de text, utilizat apoi la desemnarea acelui rând în vederea afișării, editării sau tipăririi. Rândurile sunt numerotate în ordine crescătoare. *A se vedea și* line editor. **2.** În comunicații, număr de identificare atribuit unui canal de comunicații.

line printer imprimantă pe rânduri – Imprimantă care tipărește tot rândul dintr-o dată, spre deosebire de cele care tipăresc caracter cu

caracter (cum este cazul multor imprimante matriceale) sau pagină cu pagină (cum tipăresc unele imprimante matriceale și cele mai multe imprimante cu laser). De obicei, imprimantele pe rânduri tipăresc pe coli cu formatul 11 pe 17 inci. Sunt dispozitive de mare viteză, utilizate pentru calculatoare mainframe, minicalculatoare sau mașini conectate în rețea și mai puțin pentru sistemele cu un singur utilizator.

line regulator regulator de linie – *A se vedea* voltage regulator.

line segment segment de dreaptă – Porțiune de linie definită de un punct de început și unul de sfârșit.

lines of code linii de cod – Măsură a lungimii unui program. În funcție de împrejurări, o linie de cod poate fi orice rând din program (inclusiv cele goale și cele cu comentarii), doar un rând care conține cod propriu-zis sau orice instrucțiune. *A se vedea și* statement.

line spacing spațiere de linii – *A se vedea* leading.

line speed viteză de linie – *A se vedea* baud rate, data rate.

lines per minute rânduri pe minut – Măsură a vitezei de tipărire, exprimată prin numărul de rânduri de caractere tipărite într-un minut. *Acronim:* LPM.

line style stil de linie – În domeniul tehnoredactării computerizate, al tipăririi și al procesoarelor performante de texte, forma și calitatea unei linii, cum ar fi o linie punctată, o linie dublă sau o linie foarte fină. *A se vedea și* hairline.

line surge supratensiune de linie – Creșterea bruscă și de scurtă durată a tensiunii de linie. Supratensiunea poate fi provocată, de exemplu, de un fulger care a lovit rețeaua de tensiune și poate duce la deteriorarea dispozitivelor electrice. Echipamentele mai delicate, cum ar fi calculatoarele, sunt adesea protejate prin limitatoare de supratensiune, plasate în rețeaua electrică.

line voltage tensiune de linie – Tensiunea rețelei electrice de alimentare. În America de Nord, liniile electrice au o tensiune alternativă de aproximativ 115 volți.

line width lățimea rândului – Lungimea unui rând de caractere, măsurată între marginea din stânga și cea din dreapta ale unei coli de hârtie sau ale unui ecran de calculator. În cazul unei mașini de scris, lățimea rândului este exprimată prin numărul de caractere alfanumerice monospațiale care încap pe un rând; în cazul unui monitor de calculator sau al unei imprimante, lățimea rândului se măsoară de obicei în inci, centimetri, puncte sau pica. *A se vedea și* pica (definiția 2), point' (definiția 1).

linguistics lingvistică – Știință care studiază limbajul uman. Există legături strânse între lingvistică și informatică, deoarece ambele se ocupă de gramatică, sintaxă, semantică, teoria limbajelor formale și prelucrarea limbajului natural.

link a lega – **1.** A crea un program executabil din modulele compilate (programe, rutine sau biblioteci) prin combinarea codului obiect (cod obiect în limbaj de asamblare, cod de mașină executabil sau o variantă de cod de mașină) al programului și rezolvarea referințelor de interconectare (cum ar fi, de exemplu, rutinele de bibliotecă apelate de program). *A se vedea și* linker. **2.** A conecta două elemente într-o structură de date prin utilizarea unor variabile de tip index sau pointer. *A se vedea și* index (definiția 1), pointer (definiția 1).

linkage editor editor de legături – *A se vedea* linker.

link edit editarea legăturilor – *A se vedea* link (definiția 1).

linked list listă înlănțuită – În programare, o listă de noduri sau elemente ale unei structuri de date, conectate prin pointeri. Într-o listă simplu înlănțuită, pentru fiecare nod există un pointer care indică următorul nod din listă; într-o listă dublu înlănțuită, pentru fiecare nod există doi pointeri, unul pentru nodul anterior și unul pentru cel următor. Într-o listă circulară, primul și ultimul nod sunt legate între ele. *A se vedea și* array, key (definiția 2), list, node (definiția 1), pointer (definiția 1). *De comparat cu* linear list.

linker program de legături – Program care leagă modulele compilate și fișierele de date pentru a crea un program executabil. Un program de legături mai poate avea și alte funcții, cum ar fi crearea bibliotecilor. *A se vedea și* library, link (definiția 1), program creation.

link time timpul editării legăturilor – **1.** Timpul necesar pentru legarea unui program. *A se vedea și* link (definiția 1). **2.** Intervalul de timp în care programul este legat. *A se vedea și* compile time (definiția 2), link (definiția 1), run time (definiția 1).

link-time binding asocierea din timpul editării legăturilor – Atribuirea semnificației identificatorilor dintr-un program (cum ar fi o etichetă de subrutină) în timp ce sunt legate între ele diverse fișiere cu cod compilat pentru a crea un program executabil, spre deosebire de atribuirea acesteia în timpul compilării codului sursă sau în timpul rulării programului. *De comparat cu* compile-time binding, run-time binding.

Linotronic Unul din seria de dispozitive performante de culegere a caracterelor cunoscute sub numele de culegătoare de imagini cu laser Linotronic, care pot tipări cu rezoluții cuprinse între 1.270 și 2.540 de puncte pe inci (dpi). Aceste dispozitive sunt de obicei atașate procesoarelor de imagini raster PostScript, astfel încât aplicațiile de tehnoredactare computerizată să poată culege caracterele direct de la calculator. *A se vedea și* image setter, PostScript, raster image processor.

Linpack Rutină de evaluare a performanțelor care rezolvă 100 de ecuații simultan pentru a calcula viteza unității centrale, a procesorului în virgulă mobilă și a circuitelor de acces la memorie. *A se vedea și* benchmark[2], central processing unit, floating-point processor.

Linux Versiune a nucleului sistemului de operare UNIX System V Release 3.0, elaborată pentru PC-urile echipate cu 80386 sau microprocesoare superioare. Elaborat de suedezul Linus Torvalds (al cărui nume îl poartă) și de numeroși colaboratori din toată lumea, Linux împreună cu codul său sursă este distribuit gratuit prin sistemele BBS și Internet, deși unele firme îl distribuie ca parte a unui pachet comercial în care sunt incluse utilitare compatibile Linux. Nucleul Linux poate lucra cu utilitarele GNU (elaborate de Fișierele Software Foundation). *A se vedea și* free software, GNU, kernel, UNIX.

LIPS 1. Acronim pentru **L**anguage **I**ndependent **P**rogram **S**ubtitling. Sistem elaborat de grupul GIST (C-DAC, India) și utilizat de Indian Television pentru a difuza în toată țara programe de televiziune subtitrate în mai multe limbi în modul teletext. Acest sistem a fost apreciat ca fiind cel mai bun proiect de cip în cadrul concursului de proiecte VLSI '93 International Conference. Trei versiuni ale acestui circuit integrat, având caracteristici diferite, au fost implementate în seriile de circuite FPLA Xilinx 3K și 4K. *A se vedea și* field-programmable logic array, gate array, very-large-scale integration. **2.** Acronim pentru **l**inear **i**nferences **p**er **s**econd (inferențe liniare pe secundă). Măsură a vitezei cu care lucrează anumite mașini cu inteligență artificială și sisteme expert. *A se vedea și* artificial intelligence, expert system. **3.** *A se vedea* Lightweight Internet Person Schema.

liquid crystal display display cu cristale lichide – Tip de display care utilizează un compus lichid cu structură moleculară polară, fixat între doi electrozi transparenți. Când se aplică un câmp electric, moleculele se aliniază după liniile câmpului și formează un aranjament cristalin care polarizează lumina ce îl străbate. Peste electrozi este laminat un filtru polarizat care blochează lumina polarizată. În acest fel, o rețea de electrozi poate „activa" selectiv celule (pixeli) care conțin cristal lichid, astfel încât acestea devin întunecate. Anumite tipuri de displayuri cu cristale lichide sunt prevăzute cu panouri electroluminescente, care sunt plasate în spatele ecranului pentru a-l lumina. Alte tipuri de displayuri cu cristale lichide sunt capabile să redea imagini color. *Acronim:* LCD.

liquid crystal display printer imprimantă cu cristale lichide – *A se vedea* LCD printer.

liquid crystal shutter printer imprimantă cu obturator cu cristale lichide – *A se vedea* LCD printer.

LISP Prescurtare de la **L**ist **P**rocessing. Limbaj de programare orientat spre obiecte, elaborat în 1959-60 de John McCarthy și utilizat în primul rând la manipularea listelor de date. Limbajul LISP este utilizat intens în mediile academice și de cercetare și este considerat limbajul standard pentru domeniul inteligenței artificiale. *A se vedea și* artificial intelligence. *De comparat cu* Prolog.

list listă – Structură de date cu mai multe elemente, care are o organizare liniară (primul, al doilea, al treilea, ...), dar care permite adăugarea sau eliminarea elementelor în orice ordine. Cozile, cozile cu două capete și stivele sunt pur și simplu liste cărora le-au fost atașate restricții de adăugare și de scoatere a elementelor. *A se vedea și* deque, element (definiția 1), linked list, queue, stack.

list box casetă cu listă – Control din Microsoft Windows care permite unui utilizator să aleagă

o opțiune dintr-o listă. Caseta cu listă apare ca un dreptunghi în care este afișată opțiunea curentă și, alături de ea, un buton cu o săgeată în jos. Când utilizatorul apasă pe buton, lista se derulează. Dacă lista are mai multe opțiuni și nu pot fi afișate toate simultan, este însoțită de o bară de defilare.

listing listing – Exemplar tipărit al unui program sau cod sursă. Unele compilatoare și asambloare creează, opțional, listinguri de asamblare, în timpul compilării sau al asamblării. Astfel de listinguri ale codului conțin adesea informații suplimentare, cum ar fi numere de rând, adâncimea blocurilor imbricate și tabele cu trimiteri. *A se vedea și* assembly listing.

list processing prelucrarea listelor – Întreținerea și manipularea unor structuri de date cu mai multe elemente. Aceasta implică adăugarea și ștergerea elementelor, scrierea datelor în elemente și parcurgerea listei. Procesarea pe liste constituie fundamentul limbajului de programare LISP, utilizat în domeniul inteligenței artificiale. *A se vedea și* LISP, list, node (definiția 1).

LISTSERV Unul dintre cele mai răspândite programe de gestionare a listelor poștale comerciale, distribuit de LSOFT International în versiuni pentru BITNET, UNIX și Windows. *A se vedea și* mailing list, mailing list manager.

literal valoare literală – Într-un program, valoare care se reprezintă pe sine, nefiind o variabilă sau o expresie. Ca exemple pot fi date numerele 25 și 32,1, caracterul *a*, șirul *Hello* sau valoarea booleeană ADEVĂRAT.

lithium ion battery baterie cu litiu-ioni – Dispozitiv de stocare a energiei bazat pe conversia energiei chimice în energie electrică în cadrul unor celule chimice „uscate". Cu toate că au un cost ridicat, bateriile cu litiu-ioni sunt din ce în ce mai utilizate în industria calculatoarelor laptop, deoarece au o capacitate de stocare a energiei mai mare decât bateriile cu nichel-cadmiu sau cu nichel-hidrură metalică, iar procesoarele cu viteză mare de lucru și utilizarea unor dispozitive cum ar fi unitățile de CD-ROM implică un consum de energie mare. *De comparat cu* nikel cadmium battery, nikel metal hydride battery.

little endian little-endian – Ceea ce ține de, aparține sau este o metodă de stocare a numerelor astfel încât cel mai puțin semnificativ octet apare primul în număr. De exemplu, dacă se

consideră numărul hexazecimal A02B, metoda little-endian îl va stoca sub forma 2BA0. Metoda little-endian este utilizată de microprocesoarele Intel. *Se mai numește și* reverse byte ordering (ordonare inversă a octeților). *De comparat cu* big endian.

live pe viu (1), în direct (2), activ (3) – **1.** Ceea ce aparține sau ține de date reale sau de un program care lucrează cu ele, spre deosebire de datele utilizate pentru verificare. **2.** Ceea ce aparține sau ține de secvențe audio sau video transmise de la fața locului, spre deosebire de redarea unei înregistrări efectuate înaintea emisiunii. *A se vedea și* synchronous transmission. **3.** Capabil să fie manipulat de utilizator pentru a produce modificări într-un document sau o parte a acestuia.

Live3D Limbaj VRML plug-in brevetat de Netscape. Este destinat browserelor Web care permit utilizatorului să vizualizeze și să interacționeze cu lumea realității virtuale. *A se vedea și* VRML.

liveware liveware – Termen de argou pentru oameni, spre a-i deosebi astfel de hardware, software și firmware. *Se mai numește și* wetware.

.lk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sri Lanka.

LLC *A se vedea* IEEE 802 standards.

load[1] încărcare – **1.** Totalul sarcinilor de calcul pe care un sistem trebuie să le execute la un moment dat. **2.** În electronică, mărimea curentului consumat de un dispozitiv. **3.** În comunicații, traficul de pe o linie.

load[2] a încărca – A plasa în memorie date preluate dintr-o capacitate de stocare în vederea prelucrării sau a plasa în memorie un cod de program preluat dintr-o capacitate de stocare în vederea execuției.

load-and-go încărcare și rulare – Rutină care poate fi executată imediat după încărcare. Termenul este folosit de obicei cu referire la compilatoare și la codul de mașină generat de ele.

loaded line linie încărcată – Cablu de comunicații dotat cu bobine de încărcare (de sarcină), plasate de obicei la o distanță de un kilometru și jumătate una de alta, care reduc distorsiunile de amplitudine ale semnalului prin mărirea inductanței liniei (inductanța se opune variațiilor de curent). Pe o linie încărcată, distorsiunile sunt minime în domeniul de frecvențe afectat de bobinele de încărcare, dar, în același

timp, bobinele reduc lățimea de bandă disponibilă pentru transmisii.

loader încărcător – Utilitar care încarcă codul executabil al unui program în memorie în vederea execuției. La cele mai multe microcalculatoare, încărcătorul este o parte invizibilă a sistemului de operare și este invocat automat la rularea unui program. *A se vedea și* load module, loader routine.

loader routine rutină de încărcare – Rutină care încarcă codul executabil al unui program în memorie și îl execută. O rutină de încărcare poate fi o parte a sistemului de operare sau o parte a programului propriu-zis. *A se vedea și* loader, overlay[1] (definiția 1).

load module modul de încărcare – Unitate de cod executabil încărcată în memorie de un încărcător. Un program este alcătuit din unul sau mai multe module de încărcare, fiecare dintre ele putând fi încărcat și executat independent. *A se vedea și* loader.

load point punct de încărcare – Începutul zonei cu date valabile pe o bandă magnetică.

load sharing partajarea încărcării – Metodă care permite gestionarea unuia sau mai multor taskuri, lucrări sau procese prin programarea și executarea simultană a unor porțiuni din ele pe două sau mai multe microprocesoare.

local local – La îndemână sau limitat la o anumită zonă. Mai precis, în domeniul comunicațiilor, un dispozitiv local este acela la care se poate accede direct, nu prin intermediul unei linii de comunicații. În domeniul prelucrării informațiilor, o operație locală este executată de un calculator aflat la îndemână, nu de un calculator de la distanță. În programare, o variabilă locală este o variabilă cu un domeniu de valabilitate restrâns, adică o variabilă utilizată doar într-o parte a programului (într-un subprogram, o procedură sau o funcție). *De comparat cu* remote.

local area network rețea locală – *A se vedea* LAN.

local bus magistrală locală – Arhitectură de PC care mărește viteza de lucru a sistemului prin realizarea unei comunicații directe între microprocesor și unele plăci de extensie, ocolind magistrala sistemului. *A se vedea și* PCI local bus, VL bus.

local bypass deviație locală – Conexiune telefonică utilizată de anumite firme pentru a lega între ele diferite clădiri, dar care nu face parte din rețeaua telefonică obișnuită.

local group grup local – **1.** În Windows NT, grup căruia i se acordă permisiuni și drepturi doar pentru resursele stației de lucru la care se găsește. Grupurile locale constituie mijloace convenabile prin care li se permite utilizatorilor interni și externi ai stației de lucru să folosească doar resursele stației de lucru care conține grupul local. *A se vedea și* group[1]. **2.** În Windows NT Advanced Server, grup căruia i se acordă permisiuni și drepturi doar pentru resursele serverelor din propriul domeniu. În acest caz, grupurile locale constituie mijloace convenabile prin care li se permite utilizatorilor interni și externi ai domeniului să folosească doar resursele serverelor care aparțin domeniului. *A se vedea și* global group, group[1].

localhost gazdă locală – Numele utilizat atunci când destinația este chiar calculatorul care trimite mesajul TCP/IP. Un pachet IP trimis unei gazde locale are adresa IP 127.0.0.1 și, de fapt, nu iese în Internet. *A se vedea și* IP address, packet (definiția 1), TCP/IP.

localization adaptare la zona geografică – Procesul de modificare a unui program astfel încât să devină corespunzător zonei în care este utilizat. De exemplu, creatorii unui program de prelucrare a textelor trebuie să adapteze tabelele de sortare la contextul local, deoarece ordinea caracterelor poate fi corectă într-o limbă, dar incorectă în alta.

local loop buclă locală – Conexiunea telefonică între abonat și centrala telefonică locală.

local memory memorie locală – În sistemele cu mai multe procesoare, memoria care se găsește pe aceeași placă cu un anumit procesor sau care este legată la aceeași magistrală de mare viteză. De obicei, memoria care este locală pentru un procesor nu este accesibilă altuia fără o anumită formă de permisiune.

local newsgroup grupuri de informare locale – Grupuri de informare care au în vedere o zonă geografică limitată, cum ar fi un oraș sau o instituție educațională. Publicațiile din aceste grupuri conțin informații specifice zonei respective, referitoare la teme cum ar fi evenimentele, întâlnirile sau vânzările. *A se vedea și* newsgroup.

local reboot reîncărcare locală – Reîncărcarea direct a mașinii la care lucrează cineva, nu a unei gazde de la distanță. *A se vedea și* reboot.

LocalTalk Schemă de cablare ieftină, utilizată în rețelele AppleTalk pentru a conecta calcula-

toare, imprimante și alte dispozitive periferice. *A se vedea și* AppleTalk.

local variable variabilă locală – Variabilă de program al cărui domeniu de valabilitate este limitat la un anumit bloc de cod, de obicei o subrutină. *A se vedea și* scope (definiția 1). *De comparat cu* global variable.

location locație – *A se vedea* address[1] (definiția 1).

lock zăvor – **1.** Caracteristică de securitate a software-ului, care permite utilizatorului să ruleze o aplicație doar dacă are cheia corespunzătoare. *A se vedea și* dongle. **2.** Dispozitiv mecanic al unor suporturi de stocare amovibile (de exemplu, tăietura de protecție la scriére a unei dischete), care împiedică suprascrierea conținutului acestora. *A se vedea și* write-protect notch.

locked file fișier zăvorât – **1.** Fișier în care nu este permisă executarea unuia sau mai multor tipuri de operații de manipulare (de obicei, un fișier care nu poate fi modificat prin adăugări sau ștergeri). **2.** Fișier care nu poate fi șters sau mutat sau căruia nu-i poate fi schimbat numele.

locked volume volum zăvorât – În cazul unui calculator Apple Macintosh, volum (dispozitiv de stocare, de exemplu un disc) pe care nu se poate scrie. Volumul poate fi zăvorât fizic sau prin software.

lockout zăvorâre – Actul prin care se interzice accesul la o anumită resursă (fișier, locație de memorie, port I/O), de obicei pentru a asigura utilizarea resursei doar de către un program la un moment dat.

lock up blocare – Stare în care procesul pare suspendat, iar programul care controlează sistemul nu mai acceptă intrări. *A se vedea și* crash[1].

log jurnal (1), log (2) – **1.** Înregistrare a tranzacțiilor sau activităților dintr-un sistem de calcul. **2.** *A se vedea* logarithm.

logarithm logaritm – Se notează prescurtat log. În matematică, puterea la care trebuie ridicată o bază pentru a se obține un anumit număr. De exemplu, pentru baza 10, logaritmul lui 16 este 1,2041 (aproximativ), deoarece $10^{1,2041}$ este egal (aproximativ) cu 16. În programare sunt folosiți atât logaritmii naturali (cei care au baza *e*, ceea ce înseamnă aproximativ 2,71828), cât și logaritmii zecimali (cu baza 10). Unele limbaje, cum ar fi C sau Basic, conțin funcții pentru calcularea logaritmilor naturali.

logic logică – În programare, aserțiunile, prezumțiile și operațiile care definesc ceea ce face un program. Adesea, definirea logicii programului este primul pas în elaborarea codului sursă al programului. *A se vedea și* formal logic.

logical logic – **1.** Ceea ce este bazat pe alternativa adevărat sau fals, spre deosebire de calculele aritmetice, bazate pe valori numerice. De exemplu, o expresie logică este aceea care, atunci când este evaluată, are ca rezultat doar informația de adevărat sau fals. *A se vedea și* Boolean algebra. *De comparat cu* fuzzy logic. **2.** Ceea ce aparține sau ține de un echipament conceptual sau de un cadru de referință, fără să se țină cont de implementarea fizică. *De comparat cu* physical.

logical decision decizie logică – Decizie al cărei rezultat este unul din două variante posibile (adevărat/fals, da/nu și așa mai departe). *De comparat cu* fuzzy logic.

logical device dispozitiv logic – Dispozitiv desemnat de logica unui sistem software, indiferent de relația fizică cu sistemul. De exemplu, pentru sistemul de operare MS-DOS, aceeași unitate de dischete poate fi unitatea logică A sau unitatea logică B.

logical drive unitate logică – *A se vedea* logical device.

logical error eroare logică – *A se vedea* logic error.

logical expression expresie logică – *A se vedea* Boolean expression.

logical file fișier logic – Fișierul așa cum este văzut din punct de vedere conceptual, fără referire la și deosebit de realizarea sa fizică în memorie sau într-o capacitate de stocare. De exemplu, un fișier logic poate fi alcătuit dintr-o serie de înregistrări contigue, în timp ce fișierul fizic poate fi alcătuit din bucăți dispersate pe toată suprafața discului sau chiar pe unități de disc separate. De asemenea, un fișier logic poate fi alcătuit dintr-un subset de coloane (câmpuri) și linii (înregistrări) extrase dintr-o bază de date. În acest caz, fișierul logic (vederea) este doar informația cerută de un anumit program sau utilizator.

logical link control controlul legăturii logice – *A se vedea* IEEE 802 standards.

logical operator operator logic – Operator care manipulează valori binare la nivel de bit. În unele limbaje de programare, operatorii logici

sunt identici cu operatorii booleeni, care manipulează valorile adevărat și fals. *A se vedea și* Boolean operator, mask.

logical record înregistrare logică – Orice unitate de informație care poate fi manipulată de un program de aplicație. O înregistrare logică poate fi un grup de câmpuri (coloane) distincte din fișierul unei baze de date sau poate fi un singur rând dintr-un fișier de text. *A se vedea și* logical file.

logical schema schemă logică – *A se vedea* conceptual schema.

logic analyzer analizor de logică – Dispozitiv hardware care facilitează depanarea de programe la nivel jos. Printre caracteristicile pe care le oferă de obicei se numără monitorizarea semnalelor magistralei în timpul execuției, oprirea execuției atunci când se citește sau se scrie la o anumită locație de memorie și parcurgerea inversă a ultimelor instrucțiuni executate, dacă dintr-un motiv oarecare este necesară refacerea lor. *A se vedea și* debugger.

logic array vector logic – *A se vedea* gate array.

logic board placă de logică – Alt nume folosit pentru placa de bază sau placa procesorului. Termenul era utilizat în cazul calculatoarelor mai vechi, pentru a face deosebirea între placa video (*placa analogică*) și placa de bază. *A se vedea și* motherboard.

logic bomb bombă logică – Eroare de logică a programului care se manifestă doar în anumite condiții, de obicei atunci când utilizatorul se așteaptă sau o dorește mai puțin. Termenul *bombă* vrea să sugereze o eroare care produce o cădere spectaculoasă a programului. *A se vedea și* logic error.

logic chip Cip logic – Circuit integrat care prelucrează informații, spre deosebire de cele care doar o stochează. Un cip logic este alcătuit din circuite logice.

logic circuit circuit logic – Circuit electronic care prelucrează informațiile prin efectuarea unei operații logice asupra lor. Un circuit logic este o combinație de porți logice. Primește la intrare semnale electrice și scoate la ieșire un rezultat care corespunde regulilor logice implementate în el. *A se vedea și* gate (definiția 1).

logic diagram diagramă logică – Schemă de principiu care prezintă conexiunile dintre circuitele logice ale calculatorului și definește ieșirile așteptate pentru anumite intrări.

logic error eroare de logică – Eroare (de exemplu, un algoritm greșit) care conduce la rezultate incorecte, dar nu blochează programul. Ca urmare, o eroare logică este adesea foarte dificil de detectat. *A se vedea și* logic, semantics, syntax.

logic gate poartă logică – *A se vedea* gate (definiția 1).

logic operation operație logică – Expresie alcătuită din valori și operatori logici; manipularea la nivel de bit a valorilor binare. *A se vedea și* Boolean operator.

logic programming programare logică – Stil de programare (exemplificat cel mai bine de Prolog) în care programul este alcătuit din fapte și relații pe baza cărora limbajul de programare urmează să tragă concluzii. *A se vedea și* Prolog.

logic-seeking printer imprimantă cu logică de poziționare – Imprimantă inteligentă, care stabilește următoarea poziție în care se va tipări și mută capul direct acolo, ceea ce conduce la o economie de timp atunci când sunt tipărite pagini care conțin spații goale.

logic symbol simbol logic – Simbol care reprezintă un operator logic, cum ar fi ȘI sau SAU. De exemplu, în algebra booleeană, simbolul + reprezintă operatorul SAU, ca în expresia A + B, care se citește „A sau B", nu „A plus B".

logic tree arbore logic – Metodă de specificare logică, în care reprezentările se fac sub formă de ramificări. Fiecare bifurcație reprezintă un punct de decizie, iar capetele ramurilor reprezintă acțiuni care trebuie executate.

login *A se vedea* logon.

log in *A se vedea* log on.

Logo Limbaj de programare cu caracteristici inspirate din LISP, elaborat de Seymour Papert în 1968 la Massachusets Institute of Tehnology. De cele mai multe ori, Logo este utilizat pentru a preda copiilor programarea, fiind considerat un limbaj educațional, deși unele firme și-au propus să contribuie la răspândirea lui în rândurile programatorilor. *A se vedea și* LISP, turtle, turtle graphics.

logoff închiderea unei sesiuni de lucru – Procesul prin care se încheie lucrul la un calculator utilizat prin intermediul unei linii de comunicații. *Se mai numește și* logout.

log off a închide o sesiune de lucru – A încheia lucrul cu un calculator utilizat prin intermediul unei linii de comunicații. De obicei, calculatorul folosit este la distanță și are mai mulți

utilizatori. *Se mai numește și* log out. *De comparat cu* log on.

logon deschiderea unei sesiuni de lucru – Procesul prin care utilizatorul se identifică față de calculatorul la care s-a conectat printr-o linie de comunicații. *Se mai numește și* login.

log on a deschide o sesiune de lucru – A se identifica față de calculatorul la care utilizatorul s-a conectat printr-o linie de comunicații. În cadrul acestei proceduri, calculatorul solicită de obicei numele utilizatorului și parola. *Se mai numește și* log in. *De comparat cu* log off.

logout *A se vedea* logoff.

log out *A se vedea* log off.

LOL Acronim pentru **l**aughing **o**ut **l**oud (râd în hohote). Expresie utilizată în poșta electronică, în forumurile on-line și în serviciile de conversație pentru a indica aprecierea unei glume sau alt moment comic.

long filenames nume lungi de fișiere – Caracteristică a celor mai recente sisteme de operare pentru PC (Windows 95, Windows NT și OS/2), care permite utilizatorului să folosească un text obișnuit ca nume de fișier, nemaifiind limitat la doar câteva caractere. Numele de fișier pot conține peste 200 de caractere, litere mari și mici, precum și spații între caractere. *De comparat cu* 8.3.

long-haul de mare distanță – Ceea ce ține de, aparține sau este un tip de modem capabil să transmită la distanțe mari. *De comparat cu* short-haul.

longitudinal redundancy check verificare longitudinală prin redundanță – *A se vedea* LRC.

look and feel percepție – Termen care se referă la aspectul și modul de utilizare ale unui produs hardware sau software. De exemplu, se spune „Windows NT este perceput la fel ca Windows 95".

lookup căutare – Funcție, adesea încorporată în programele de calcul tabelar, care caută un anumit articol sau o informație într-un tabel de valori creat anterior, numit tabel de căutare. Un tabel de căutare este alcătuit din linii și coloane de date. Funcția de căutare examinează tabelul pe orizontală sau pe verticală și regăsește datele corespunzătoare argumentului specificat în cadrul funcției.

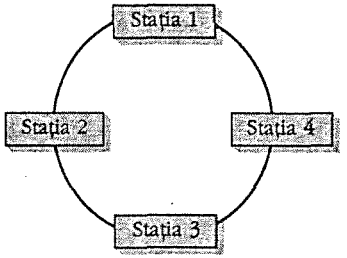
loop[1] buclă – **1.** Într-un program, grup de instrucțiuni care se execută în mod repetat, fie de un

număr prestabilit de ori, fie până când o anumită condiție devine adevărată sau falsă. *A se vedea și* DO loop, FOR loop, infinite loop, iterative statement. **2.** Pereche de fire care asigură legătura între centrala telefonică și locuința unui abonat.

loop[2] a bucla – A executa un grup de enunțuri în mod repetat.

loop check verificare prin buclă – *A se vedea* echo check.

loop configuration configurație de tip buclă – Legătură de comunicații în care mai multe stații sunt legate la o linie de comunicații ce formează o buclă închisă. În general, datele trimise de o stație sunt recepționate și trimise mai departe de fiecare stație din buclă până când ajung la destinație. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ring network.



Configurație de tip buclă.

loophole fisură – În programare, eroare care constă în neprevederea tuturor situațiilor posibile. *A se vedea și* bug (definiția 1), logic error.

loop invariant invariant al buclei – Condiție care rămâne adevărată pe durata repetării buclei.

loop structure structură de buclă – *A se vedea* iterative statement.

lo-res *A se vedea* low resolution.

loss balancing compensarea pierderilor – Amplificarea unui semnal sau a unei valori pentru a compensa pierderile din timpul transmisiei semnalului sau al convertirii valorii.

lossless compression comprimare fără pierderi – Procesul de comprimare a unui fișier astfel încât, după comprimare și decomprimare, aceasta să corespundă formei originale bit cu bit. Fișierele de text, de cod sau de date trebuie comprimate prin metode fără pierderi; aceste metode reduc

de obicei fișierul la 40% din dimensiunea originală. *De comparat cu* lossy compression.

lossy compression comprimare cu pierderi – Procesul de comprimare a unui fișier astfel încât unele date se pierd după comprimare și decomprimare. Fișierele cu secvențe video sau secvențe sonore conțin adesea mai multe informații decât percepe cel ce le vede sau le ascultă. Metoda de comprimare cu pierderi, care elimină informațiile suplimentare, poate aduce asemenea fișiere la 5% din dimensiunea originală. *De comparat cu* lossless compression.

lost cluster cluster pierdut – Cluster (unitate de stocare pe disc) marcat de sistemul de operare ca fiind utilizat, dar care nu face parte din nici un lanț de segmente stocate ale unui fișier. De obicei, un cluster pierdut reprezintă o rămășiță produsă de nefinalizarea unei operații de „gospodărire" a datelor, situație care apare în cazul unei ieșiri neelegante (terminare incorectă sau abruptă) dintr-o aplicație.

lowercase litere mici – Literele minuscule (care nu sunt majuscule), cum ar fi, de exemplu, *a, b, c*. *De comparat cu* uppercase.

low frequency frecvență joasă – Porțiunea spectrului electromagnetic cuprinsă între 30 de kilohertzi și 300 de kilohertzi. Acest domeniu de frecvențe este utilizat de mai multe tipuri de comunicații prin radio, printre care se numără emisiunile în banda de unde lungi din Europa și Asia.

low-level language limbaj de nivel jos – Limbaj care este dependent de mașină sau care oferă doar câteva instrucțiuni de control și tipuri de date. Fiecare enunț al unui program scris într-un limbaj de nivel jos corespunde de obicei unei instrucțiuni de mașină. *A se vedea și* assembly language. *De comparat cu* high-level language.

low memory memorie joasă – Locațiile de memorie indicate de cele mai mici numere. În cazul unui calculator IBM PC, care are un spațiu de adrese de 1 MB, primii 640 de KB sunt considerați ca făcând parte din memoria joasă. Memoria joasă se află în RAM și este partajată de MS-DOS și de programele de aplicație. *De comparat cu* high memory.

low-order de ordin inferior – Care are ponderea cea mai mică sau care este cel mai puțin semnificativ. Într-un grup, termenul de ordin inferior apare de obicei în prima poziție din dreapta. De exemplu, într-un grup de biți, primul din dreapta este bitul de ordin inferior. *De comparat cu* high-order.

lowpass filter filtru trece-jos – Circuit electronic care lasă să treacă toate semnalele care au frecvența sub o valoare specificată. *De comparat cu* bandpass filter, highpass filter.

low resolution cu rezoluție scăzută – Se notează prescurtat lo-res. Referitor la displayuri și la imprimante, ceea ce apare fără detalii de finețe. Tipărirea cu rezoluție scăzută este comparabilă cu tipărirea de calitate scăzută a imprimantelor matriceale, în care se folosesc 125 de puncte pe inci sau mai puțin. *De comparat cu* high resolution.

LPM *A se vedea* lines per minute.

LPMUD Tip de mediu MUD, care conține propriul său limbaj de programare orientat spre obiecte pentru a crea noi zone și obiecte în lumea virtuală. *A se vedea și* MUD.

LPT Numele de dispozitiv logic utilizat pentru o imprimantă pe rânduri, nume rezervat de sistemul de operare MS-DOS pentru cel mult trei porturi de imprimantă paralelă, denumite LPT1, LPT2 și LPT3. Primul port, LPT1, coincide de obicei cu dispozitivul PRN (numele de dispozitiv logic al imprimantei), pe care MS-DOS îl utilizează ca dispozitiv primar de copiere hard. Literele LPT aveau inițial semnificația *line print terminal* (terminal de tipărire pe rânduri).

.lr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Liberia.

LRC Acronim pentru **l**ongitudinal **r**edundancy **c**heck (verificare longitudinală prin redundanță). Procedură utilizată la verificarea acurateței datelor stocate pe o bandă magnetică sau transmise printr-o linie de comunicații. *A se vedea și* parity bit. *De comparat cu* VRC.

.ls În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Lesotho.

ls Comandă UNIX prin care se cere serverului să returneze lista de fișiere și subdirectoare din directorul curent sau din directorul specificat în comandă. Această comandă poate fi utilizată și în numeroasele situri FTP care au la bază sisteme UNIX. *A se vedea și* FTP site, UNIX.

LS-120 Unitate de dischete capabilă să stocheze 120 de MB de date pe o singură dischetă de 3,5 inci. Unitățile LS-120 sunt compatibile și cu alte formate de dischetă.

LSB *A se vedea* least significant bit.
LSC *A se vedea* least significant character.
LSD *A se vedea* least significant digit.
LSI *A se vedea* large-scale integration.
.lt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Lituania.
.lu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Luxemburg.
LU Acronim pentru **l**ogical **u**nit (unitate logică). Într-o rețea IBM SNA, punct care marchează începutul sau sfârșitul unei sesiuni de comunicații. *A se vedea și* SNA.
luggable computer calculator transportabil – Primele calculatoare portabile, produse la mijlocul anilor 1980. Aceste calculatoare, dotate cu displayuri cu tub catodic încorporate, cântăreau peste 10 kilograme și aveau dimensiunea unei valize medii. *A se vedea și* portable computer.
luminance luminanță – **1.** Măsura luminii radiate de o anumită sursă, cum ar fi ecranul unui display de calculator. **2.** Componenta care dă strălucirea unei culori. *De comparat cu* illuminance.
luminance decay diminuarea luminanței – *A se vedea* persistence.

lurk a spiona – A primi și a citi articole sau mesaje dintr-un grup de informare sau din altă conferință on-line, fără a contribui cu nimic la schimbul de informații.
lurker spion – Persoană care spionează un grup de informare sau o conferință on-line. *A se vedea și* lurk. *De comparat cu* netizen.
.lv În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Letonia.
.ly În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Libia.
Lynx Browser Web care este destinat platformelor UNIX și care afișează doar text.
.lzh Extensia care identifică fișierele de arhivă comprimate cu algoritmul Lempel Ziv și Haruyasu. *A se vedea și* compressed file, Lempel Ziv algorithm, LHARC.
LZW compression comprimare LZW – Algoritm de comprimare care comprimă fluxurile de caractere în fluxuri de cod pe baza șirurilor de date care se repetă. De asemenea, este algoritmul care stă la baza comprimării GIF. *A se vedea și* GIF.

M

m *A se vedea* milli-.
M *A se vedea* mega-.
.ma În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Maroc.
Mac *A se vedea* Macintosh.
MAC Acronim pentru **m**edia **a**ccess **c**ontrol (control al accesului la medii). *A se vedea* IEEE 802 standards.
Mac- Prefix utilizat pentru a indica un produs software destinat calculatoarelor Apple Macintosh (de exemplu, MacDraw).
MacBinary Protocol de transferare a fișierelor care permite păstrarea codificării fișierelor care sunt create pentru Macintosh, dar sunt stocate pe calculatoare non-Macintosh, codificare care conține segmentul resurselor, segmentul datelor și blocul de informații Finder. *A se vedea și* data fork, Finder, resource fork.
Mac clone clonă Mac – Calculator care a fost conceput să utilizeze sistemul de operare Macintosh și pentru care s-a obținut licența corespunzătoare. Prima firmă care a obținut licența pentru sistemul de operare Macintosh OS a fost Power Computing, în decembrie 1994. *A se vedea și* Macintosh.
Mach Variantă a sistemului de operare UNIX, elaborată de Universitatea Carnegie-Mellon. Mach a fost dotat cu caracteristici avansate, cum ar fi multitaskingul și multiprocesarea. *A se vedea și* UNIX.
machine address adresă de mașină – *A se vedea* absolute address.
machine code cod de mașină – Rezultatul final al compilării unui program scris în limbaj de asamblare sau în limbaj de nivel înalt (cum ar fi C sau Pascal): șiruri de 1 și 0 care sunt încărcate și executate de microprocesor. Codul de mașină este singurul limbaj pe care îl înțeleg calculatoarele; toate celelalte limbaje de programare reprezintă modalități de structurare a limbajului uman cu care oamenii instruiesc calculatoarele să execute diverse activități. *Se mai numește și* machine language (limbaj de mașină). *A se vedea și* compiler (definiția 2).
machine cycle ciclu de mașină – **1.** Timpul necesar microprocesorului pentru a executa cea mai rapidă operație (de obicei, o instrucțiune NOP, care nu face nimic). **2.** Etapele prin care se trece pentru executarea fiecărei instrucțiuni de mașină. Aceste etape sunt, de obicei, aducerea instrucțiunii din memorie, decodificarea instrucțiunii, executarea instrucțiunii și efectuarea operațiilor de stocare necesare.
machine-dependent dependent de mașină – Ceea ce ține de, aparține sau este un program sau un produs hardware legat de un anumit tip de calculator, deoarece lucrează cu caracteristici specifice unui anumit echipament, ceea ce face dificilă sau imposibilă utilizarea lui la alt tip de calculator. *De comparat cu* machine-independent.
machine error eroare de mașină – Eroare care ține de hardware. Probabil că erorile de mașină cel mai des întâlnite sunt cele legate de suportul de înregistrare, cum sunt erorile referitoare la hard-disc.
machine identification identificatorul mașinii – Cod pe baza căruia programele în curs de execuție stabilesc identitatea și caracteristicile calculatorului și ale celorlalte dispozitive cu care lucrează.
machine-independent independent de mașină – Ceea ce ține de, aparține sau este un program sau un produs hardware care poate fi utilizat la mai multe tipuri de calculator cu mici modificări sau fără nici o modificare. *De comparat cu* machine-dependent.
machine instruction instrucțiune de mașină – Instrucțiune (enunț de acțiune) în cod mașină, care poate fi executată direct de procesor sau microprocesor. *A se vedea și* instruction, statement.

machine language limbaj de mașină – *A se vedea* machine code.

machine-readable care poate fi citit de mașină – **1.** Ceea ce este prezentat într-o formă pe care calculatorul o poate interpreta și utiliza ca intrare. De exemplu, codurile cu bare, care pot fi scanate și utilizate direct ca intrare de calculator, conțin informații care pot fi citite de mașină. **2.** Ceea ce este codificat în forma binară pe care o utilizează calculatoarele și care este stocat pe un mediu corespunzător, cum ar fi banda magnetică. *A se vedea și* optical character recognition.

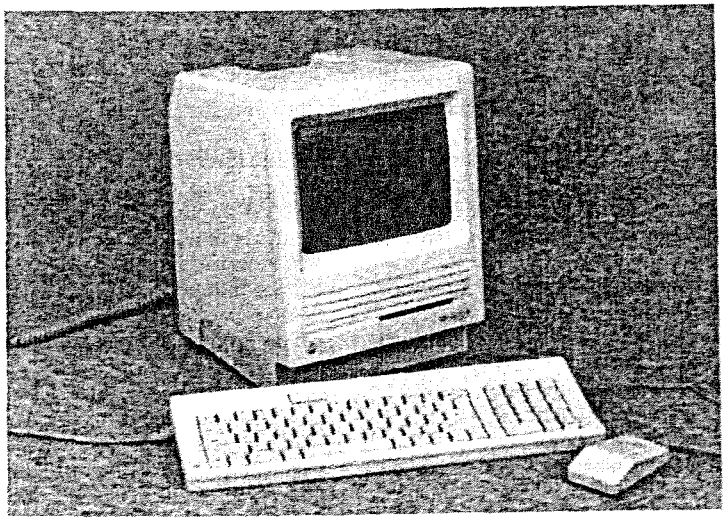
Macintosh Serie de calculatoare personale lansată pe piață de Apple Computer Corporation în ianuarie 1984. Macintosh a fost unul dintre primele calculatoare personale dotate cu interfață grafică cu utilizatorul și primul care a folosit dischetele de 3,5 inci. De asemenea, a fost primul calculator care a utilizat microprocesorul pe 32 de biți Motorola 68000. Cu toate că beneficia de caracteristici care-l făceau prietenos pentru utilizator, în cursul anilor 1990 Macintosh a pierdut o parte din piață în favoarea calculatoarelor compatibile PC, dar continuă să fie întrebuințat pe larg în domeniul aplicațiilor de tehnoredactare computerizată și al celor legate de grafică. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* Mac. *A se vedea și* graphical user interface, PC-compatible.

Macintosh Application Environment Shell pentru sistemele bazate pe o arhitectură RISC deschisă, care oferă o interfață Macintosh în cadrul unei ferestre X Window System. Macintosh Application Environment este compatibil atât cu Mac, cât și cu UNIX și permite utilizarea tuturor produselor de gata destinate calculatoarelor Macintosh. *Acronim:* MAE. *A se vedea și* RISC, X Window System.

Macintosh File System Vechiul sistem de fișiere, plat, utilizat de calculatoarele Macintosh înainte de introducerea sistemului de fișiere Hierarchical File System. *Acronim:* MFS. *A se vedea și* flat file system. *De comparat cu* Hierarchical File System.

Mac OS Prescurtare de la **Mac**intosh **o**perating **s**ystem (sistemul de operare Macintosh). Numele dat sistemului de operare Macintosh începând cu versiunea 7.5, lansată în septembrie 1994, când Apple a început să acorde licențe de utilizare a software-ului altor firme producătoare de calculatoare. *A se vedea și* Macintosh.

macro macrocomandă (1), macroinstrucțiune (2) – **1.** Referitor la aplicații, grup de acționări de



Macintosh.

taste și de instrucțiuni înregistrat și salvat sub un nume sau ca o combinație de taste. Când este apăsată combinația de taste sau este tastat numele unei macrocomenzi, programul execută instrucțiunile conținute de aceasta. Utilizatorii pot economisi timpul prin crearea unor macrocomenzi care să înlocuiască seriile de acționări de taste des folosite cu versiuni mai scurte. **2.** În limbajele de programare, cum ar fi C sau limbajul de asamblare, nume care definește un set de instrucțiuni. În timpul compilării sau al asamblării programului, numele macroinstrucțiunii este înlocuit peste tot cu setul respectiv de instrucțiuni, proces numit *macroexpansiune*. Macroinstrucțiunile se aseamănă cu funcțiile prin faptul că preiau argumente și apelează un grup mai lung de instrucțiuni. Ceea ce le deosebește de funcții este faptul că numele de macroinstrucțiuni sunt înlocuite în fiecare loc de setul de instrucțiuni corespunzător în timpul pregătirii unui program pentru execuție, în timp ce funcțiile sunt copiate în program o singură dată. *De comparat cu* function (definiția 2).

macro assembler macroasamblor – Asamblor care poate executa macrosubstituții (macroexpansiuni). Programatorul poate să definească o macroinstrucțiune alcătuită din mai multe enunțuri și apoi să o utilizeze în program pentru a evita scrierea de mai multe ori a acelorași enunțuri. De exemplu, următoarea macroinstrucțiune, numită *swap*, schimbă între ele valorile a două variabile:

```
.macro swap,2
    ldx %1
    ldy %2
    stx %2
    sty %1
.endm
```

După ce a definit macroinstrucțiunea swap, programatorul poate insera instrucțiuni de genul „swap a, b" într-un program scris în limbaj de asamblare. În timpul asamblării, asamblorul înlocuiește instrucțiunea cu enunțurile din definiția macroinstrucțiunii.

macro expansion macroexpansiune – Înlocuirea unei macrocomenzi sau macroinstrucțiuni cu setul de instrucțiuni specificat în definiția sa. *Se mai numește și* macro substitution (macro-

substituție). *A se vedea și* macro, macro assembler, macro processor.

macro instruction instrucțiune de macrocomenzi – Instrucțiune utilizată în definițiile de macrocomenzi. *A se vedea și* macro language.

macro language limbaj de macrocomenzi – Ansamblul de macroinstrucțiuni recunoscut de un procesor de macrocomenzi. *A se vedea și* macro instruction, macro processor.

macro processor procesor de macrocomenzi – Program care realizează macroexpansiunea. Orice program care acceptă macrocomenzi conține un anumit tip de procesor de macrocomenzi, dar acesta diferă de la program la program prin limbajul de macrocomenzi utilizat. *A se vedea și* macro, macro expansion, macro instruction.

macro program program de macrocomenzi – *A se vedea* keyboard enhancer.

macro recorder înregistrator de macrocomenzi – Program care înregistrează și stochează macrocomenzile. *A se vedea și* macro (definiția 1).

macro substitution macrosubstituție – *A se vedea* macro expansion.

macro virus virus de macrocomenzi – Virus scris în limbajul de macrocomenzi asociat unei aplicații. Virusul de macrocomenzi este transportat de un fișier document utilizat de aplicația respectivă și se execută atunci când este deschis documentul.

MacTCP Extensie Macintosh care permite calculatoarelor Macintosh să utilizeze TCP/IP. *A se vedea și* TCP/IP.

MAE *A se vedea* Macintosh Application Environment, Metropolitan Area Exchange.

magnetic bubble bulă magnetică – Suport magnetic mobil cu un substrat realizat prin tehnologia cu strat subțire. Bulele magnetice dintr-o astfel de memorie, reprezentând biți, circulă prin dreptul unor circuite care le citesc sau scriu pe ele. Prețul ridicat și timpul de acces mare au făcut ca bulele magnetice să fie utilizate doar în aplicații speciale. *A se vedea și* bubble memory, magnetic domain. *De comparat cu* core, RAM.

magnetic disk disc magnetic – Disc de calculator protejat de o carcasă (hard-disc) sau de o învelitoare (dischetă) și acoperit cu un material magnetic care permite stocarea datelor sub forma unor modificări ale polarității magnetice

(o anumită polaritate reprezintă cifra binară 1, iar cealaltă polaritate reprezintă cifra binară 0) în mai multe secțiuni mici (domenii magnetice) ale suprafeței sale. Discul magnetic trebuie ferit de sursele de câmpuri magnetice, deoarece acestea pot distruge informațiile stocate pe el. *A se vedea și* disk, floppy disk, hard disk. *De comparat cu* compact disc, magneto-optic disc.

magnetic domain domeniu magnetic – Zona materialului feromagnetic în care particulele magnetice moleculare sau atomice sunt orientate în aceeași direcție. *Se mai numește și* ferromagnetic domain (domeniu feromagnetic).

magnetic field câmp magnetic – Spațiul din jurul unui obiect magnetic în care acționează forța magnetică. Câmpul magnetic este reprezentat prin linii de flux care ies dintr-un pol magnetic (polul nord) și intră în celălalt (polul sud).

magnetic head cap magnetic – *A se vedea* head.

magnetic-ink character recognition recunoașterea caracterelor cu cerneală magnetică – Formă de recunoaștere a caracterelor în care textul este tipărit cu cerneală magnetică, iar forma caracterelor este determinată prin sesizarea sarcinii magnetice din cerneală. După stabilirea formei caracterelor, sunt utilizate metode de recunoaștere a caracterelor pentru a converti formele în text de calculator. Una dintre cele mai obișnuite utilizări ale acestei forme de recunoaștere a caracterelor este identificarea cecurilor de bancă. *Acronim:* MICR. *A se vedea și* character recognition. *De comparat cu* optical character recognition.

magnetic oxide oxid magnetic – *A se vedea* ferric oxide.

magnetic storage capacitate de stocare magnetică – Denumire generică pentru acele dispozitive, altele decât memoria internă, pe care se stochează datele de calculator și care implică utilizarea unui suport magnetic, cum ar fi un disc sau o bandă.

magnetic tape bandă magnetică – *A se vedea* tape (definiția 1).

magneto-optical recording înregistrare magnetooptică – Tehnologie utilizată la înregistrarea discurilor optice. O rază laser încălzește mici porțiuni ale materialului magnetic care acoperă discul și un câmp magnetic de mică intensitate schimbă orientarea porțiunii respective, realizând astfel înregistrarea pe disc. Această tehnică poate fi utilizată și pentru a șterge discul, astfel încât acesta să poată fi scris încă o dată.

magneto-optic disc disc magnetooptic – Disc de stocare cu ștergere sau semiștergere, care seamănă cu un disc CD-ROM și are o capacitate foarte mare. Pentru înregistrarea datelor, se utilizează o rază laser care încălzește suprafața de înregistrare astfel încât să poată fi orientate magnetic mici zone ale acesteia. *A se vedea și* CD-ROM, magneto-optical recording.

magnitude modul – Mărimea unui număr fără a ține cont de semnul acestuia (+ sau –). De exemplu, 16 și –16 au același modul. *A se vedea și* absolute value.

mailbomb[1] bombă poștală – Cantitate foarte mare de date e-mail (număr foarte mare de mesaje sau un mesaj foarte lung) trimisă la o adresă e-mail de utilizator cu scopul de a determina căderea programului e-mail sau de a împiedica utilizatorul respectiv să mai primească alte mesaje. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1). *De comparat cu* letter bomb.

mailbomb[2] a bombarda prin poștă – A trimite o bombă poștală. O persoană poate bombarda prin poștă un utilizator prin trimiterea unui mesaj enorm; mai multe persoane pot bombarda prin poștă un utilizator antipatizat prin trimiterea simultană a unor mesaje de mărime normală.

mailbot robot poștal – Program care răspunde automat la mesajele e-mail și execută acțiuni pe baza unor comenzi din mesajele respective. Un exemplu de robot poștal este gestionarul de liste poștale. *A se vedea și* mailing list manager.

mailbox cutie poștală – Zonă de stocare de pe disc atribuită unui utilizator din rețea pentru recepționarea mesajelor e-mail. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1).

mail digest rezumat poștal – *A se vedea* digest (definiția 2).

mailer-daemon demon poștal – Program utilizat la transportul mesajelor e-mail între gazdele unei rețele. *A se vedea și* daemon.

mail filter filtru poștal – *A se vedea* e-mail filter.

mail header preambul poștal – Bloc de text care este așezat la începutul unui mesaj e-mail și care conține informații cum ar fi adresa expeditorului și a destinatarului, data și ora expedierii, adresa la care poate fi trimis răspunsul și subiectul mesajului respectiv. Preambulul poștal este utilizat de un client sau de programul e-mail. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1).

mailing list listă poștală – Listă cu nume și adrese e-mail grupate sub un singur nume. Când utilizatorul introduce numele listei poștale în câmpul „To:" dintr-un client e-mail, clientul trimite mesajul mașinii unde se află lista poștală, iar mașina îl trimite la toate adresele din listă (existând și posibilitatea ca un moderator să editeze mai întâi mesajul). *A se vedea și* LISTSERV, mailing list manager, Majordomo, moderator.

mailing list manager gestionar de liste poștale – Software care întreține o listă poștală pentru Internet sau intranet. Gestionarul de liste poștale acceptă mesajele trimise de utilizatorii subscriși, trimite copii ale mesajelor (care pot fi editate de un moderator) tuturor utilizatorilor subscriși și acceptă și prelucrează cererile utilizatorilor, cum ar fi cererea de a fi subscris la listă sau șters din ea. Cele mai utilizate programe de gestionare a listelor poștale sunt LISTSERV și Majordomo. *A se vedea și* LISTSERV, mailing list, Majordomo, moderator.

mail merge compunerea mesajelor poștale – Facilitate de expediere masivă a mesajelor poștale, care permite crearea unei scrisori-formular sau a altui document de acest tip pe baza unor nume, adrese și, uneori, anumite amănunte referitoare la destinatari.

mail reflector reflector poștal – Grup de informare în care sunt distribuite mesajele trimise unei liste poștale, translatate în formatul de grup de informare.

mailto Indicator de protocol utilizat în atributul HREF dintr-o hiperlegătură pentru a permite utilizatorului să trimită mesaje e-mail cuiva. De exemplu, Anne E. Oldhacker are adresa e-mail aeo@baz.foo.com și un document HTML conține codul <A HREF="mailto:aeo@baz.foo.com"> E-mail Anne! </A>. Dacă utilizatorul execută clic pe hiperlegătura „E-mail Anne!", este lansată aplicația e-mail și utilizatorul îi poate trimite un mesaj e-mail fără să-i știe efectiv adresa. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1), HTML, hyperlink.

mainboard placă principală – *A se vedea* motherboard.

main body corp principal – Într-un program de calculator, setul de instrucțiuni de la care începe execuția și care apelează subrutinele programului. *Se mai numește și* subroutine (subrutină).

mainframe computer calculator mainframe – Calculator de nivel înalt, destinat celor mai intensive operații de prelucrare. De obicei, calculatoarele mainframe sunt partajate între mai mulți utilizatori, care se conectează la calculator prin intermediul terminalelor. *A se vedea și* computer, supercomputer.

main function funcție principală – Corpul principal al unui program scris într-un limbaj de programare care utilizează seturi de funcții pentru crearea unui program. De exemplu, fiecare program scris în limbajul C trebuie să conțină o funcție numită main, pe care limbajul o utilizează ca punct de începere a execuției. *A se vedea și* main body.

main loop buclă principală – În corpul principal al unui program, bucla care execută în mod repetat funcția principală a programului, până când, într-un fel, se semnalează terminarea programului. În programele conduse prin evenimente, această buclă verifică dacă sistemul de operare semnalează apariția vreunui eveniment și, atunci când apare unul, îl tratează în modul corespunzător. *A se vedea și* event-driven programming, main body.

main memory memorie principală – *A se vedea* primary storage.

main segment segment principal – În cazul unui calculator Macintosh, principalul segment de cod al unui program, care trebuie să rămână încărcat pe toată durata execuției programului.

maintenance întreținere – Procesul prin care se iau măsurile corespunzătoare pentru ca un echipament, un program sau un sistem de baze de date să funcționeze corect și să fie adus la zi.

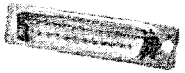
Majordomo Numele unui foarte răspândit program de gestionare a listelor poștale pentru Internet. *A se vedea și* mailing list, mailing list manager.

major geographic domain domeniu geografic principal – Șir de două caractere inclus într-o adresă de tip nume de domeniu pentru a indica țara în care se află gazda. Domeniul geografic principal este ultima parte dintr-o adresă de tip

nume de domeniu, după codurile de subdomeniu și de domeniu. De exemplu, uiuc.edu.us indică o gazdă aflată la Universitatea Illinois din Statele Unite, în timp ce cam.ac.uk specifică o gazdă aflată la Universitatea Cambridge din Marea Britanie. Codul .us, care identifică un domeniu din Statele Unite, este omis de obicei. *Se mai numește și* country code (cod de țară). *A se vedea și* DNS (definiția 1), domain name address.

major key cheie principală – *A se vedea* primary key.

male connector conector tată – Tip de conector prevăzut cu pini care se introduc în orificii. Codul de subansamblu atribuit conectoarelor tată conține adesea litera *M* (male – tată) sau *P* (plug – fișă). De exemplu, conectorul tată DB-25 poate fi etichetat DB-25M sau DB-25P. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* female connector.



Conector tată.

MAN Acronim pentru **m**etropolitan **a**rea **n**etwork (rețea metropolitană). Rețea de mare viteză, care poate transporta voci, date și imagini cu o rată de până la 200 Mbps sau mai mult și la o distanță de până la 75 km. În funcție de arhitectura rețelei, viteza de transmisie poate fi mai mare pe distanțe mai mici. O rețea MAN, care poate conține una sau mai multe rețele LAN și echipamente de telecomunicații (cum ar fi stații releu de microunde sau de satelit), este mai mică decât rețeaua WAN (rețea de mare suprafață), dar oferă, în general, o viteză de lucru mai mare. *De comparat cu* LAN, wide area network.

management information service serviciu informațional de management – Într-o organizație, departament care funcționează ca o casă de schimb a informațiilor. *Acronim:* MIS.

Management Information Services Servicii informaționale de Management – *A se vedea* Information Services.

management information system sistem informațional de management – Într-o organizație, sistem de calcul utilizat la prelucrarea și

structurarea informațiilor, astfel încât să se asigure la timp datele corecte la diverse niveluri de management, pentru supravegherea activităților, evidența evoluției lucrărilor, luarea deciziilor, detectarea problemelor și rezolvarea lor. *Acronim:* MIS.

Management Information Systems Sisteme Informaționale de Management – *A se vedea* Information Services.

manager gestionar – Program conceput pentru a executa un anumit grup acțiuni de „gospodărire" referitoare la o operație de calculator, cum ar fi întreținerea fișierelor. În cazul calculatoarelor Macintosh, cuvântul Manager (scris cu literă mare) apare în numele mai multor componente ale sistemului de operare, care tratează intrările, ieșirile sau funcții interne (de exemplu, File Manager sau Memory Manager).

Manchester coding codificare Manchester – Metodă de codificare a datelor utilizată în comunicații (de exemplu, în unele rețele locale), care combină semnalele de date și de sincronizare într-un flux de biți. *A se vedea și* phase encoding.

Mandelbrot set set Mandelbrot – *A se vedea* fractal.

man-machine interface interfață om-mașină – Setul de comenzi, afișări, controale și dispozitive hardware care permite schimbul de informații dintre utilizatorul uman și sistemul de calcul. *A se vedea și* user interface.

man pages pagini man – Documentația on-line pentru comenzile și programele UNIX și pentru rutinele de bibliotecă UNIX ce pot fi utilizate în programele C. Aceste documente, ce se găsesc și în manualul *UNIX Programmer's Manual*, pot fi afișate pe terminal sau tipărite cu ajutorul comenzii *man*.

mantissa mantisă – **1.** În calculele care conțin logaritmi, partea zecimală a unui logaritm zecimal (în bază zece). De exemplu, logaritmul zecimal al numărului 16 este 1,2041. Partea întreagă, 1, este caracteristica logaritmului (logaritmul lui 10), iar partea zecimală, 0,2041, este mantisa (logaritmul lui 1,6). *A se vedea și* characteristic, logarithm. **2.** În notația cu virgulă mobilă, porțiunea care exprimă cifrele semnificative ale numărului. De exemplu, reprezentarea în virgulă mobilă a numărului 640.000 este 6.4E+05. Mantisa este 6,4; exponentul (E+05)

arată puterea lui 10 cu care este înmulțită mantisa. *A se vedea și* floating-point operation.

map[1] hartă – Reprezentarea structurii unui obiect. De exemplu, harta memoriei arată amplasarea obiectelor într-o zonă de memorie, iar o hartă de simboluri prezintă asocierile dintre numele simbolurilor dintr-un program și adresele de memorie. *A se vedea și* image map.

map[2] a mapa – A translata o valoare în alta. De exemplu, în grafica pe calculator, un utilizator poate mapa o imagine tridimensională pe o sferă. Referitor la sistemele cu memorie virtuală, calculatorul poate translata (mapa) o adresă virtuală într-o adresă fizică. *A se vedea și* virtual memory.

MAPI Acronim pentru **M**essaging **A**pplication **P**rogramming **I**nterface (interfață de programare a aplicațiilor de transmitere a mesajelor). Specificația interfeței Microsoft care permite ca diferite aplicații de transmitere a mesajelor și de lucru pe grupuri (poștă electronică, poștă vocală, fax) să utilizeze un singur client, cum ar fi clientul Exchange, inclus în Windows 95 și Windows NT. *A se vedea și* application programming interface.

mapped drives unități mapate – **1.** În mediul Windows, unitățile de rețea cărora li s-au atribuit litere de unități locale și sunt accesibile local. **2.** Sub UNIX, unitățile de disc care au fost definite în sistem și care pot fi activate.

margin margine – În tipărire, porțiunile de pagină (de sus, de jos și laterale) aflate în afara corpului de principal text.

mark marcaj (1, 3), mark (2) – **1.** Referitor la aplicații și la stocarea datelor, simbol sau alt element utilizat pentru a distinge un articol de altul asemănător. **2.** În transmisiile digitale, starea unei linii de comunicații (pozitivă sau negativă) corespunzătoare stării 1 logic. În comunicațiile seriale asincrone, starea mark înseamnă transmiterea continuă de cifre binare 1 și servește la indicarea unei activități reduse a liniei (nu sunt transmise date). În verificarea apariției erorilor asincrone, punerea bitului de paritate pe 1 în fiecare grup de biți transmiși se numește paritate mark. *A se vedea și* parity. *De comparat cu* space. **3.** Referitor la traductoarele optice, linie de bifare (ca aceea de pe un formular de votare sau de pe un test de capacități) care poate fi recunoscută de cititorul optic.

marker marcă – **1.** Partea semnalului de comunicație a datelor care permite echipamentului de comunicații să recunoască structura mesajului (de exemplu, biții de start și de stop care încadrează un octet în comunicațiile seriale asincrone). **2.** Simbol care indică o anumită locație pe suprafața ecranului.

Mark I **1.** Mașină de calculat electromecanică, concepută la sfârșitul anilor 1930 și începutul anilor 1940 de Howard Aiken de la Universitatea Harvard și realizată de IBM. *Mai este numită și* Automatic Sequence Controlled Calculator, Harvard Mark I. **2.** Primul calculator cu program stocat integral electronic, conceput și realizat la Universitatea din Manchester, Marea Britanie. A executat cu succes primul său program în iunie 1948. **3.** Primul calculator comercial, bazat pe modelul Manchester Mark I și lansat pe piață în 1951.

markup language limbaj de marcare – Set de coduri introdus într-un fișier de text pentru a instrui calculatorul cum să-l formateze la imprimantă sau pe display sau cum să indexeze și să lege conținutul său. Printre limbajele de marcare se numără Hypertext Markup Language (HTML), utilizat în paginile Web, și Standard Generalized Markup Language (SGML), utilizat la culegere, în tehnoredactarea computerizată și în documentele electronice. Limbajele de marcare de acest fel sunt concepute astfel încât să creeze documente și alte fișiere independente de platformă și portabile între aplicații. *A se vedea și* HTML, SGML.

marquee marchiză – Extensie HTML non-standard, care face ca un text în mișcare să apară ca parte a unei pagini Web. În prezent, marchizele pot fi vizualizate doar cu Internet Explorer. *A se vedea și* HTML, Internet Explorer, Web page.

mask mască – Valoare binară utilizată la filtrarea selectivă a unor biți dintr-o valoare de date. Mascarea se realizează cu un operator logic (ȘI, SAU, SAU EXCLUSIV, NU), care combină masca și valoarea de date. De exemplu, masca 00111111 poate fi utilizată împreună cu operatorul ȘI pentru a elimina (a masca) primii doi biți cei mai semnificativi dintr-o valoare de date, fără să fie afectați ceilalți biți din valoare. *A se vedea și* logical operator, mask bit.

maskable interrupt întrerupere mascabilă – Întrerupere hardware care poate fi dezactivată

11010101	Valoarea datei
AND 00111111	Masca
00010101	Valoarea rezultată

Mască. Un exemplu de operație de mascare realizată cu ajutorul operatorului logic ȘI.

(mascată) temporar atunci când programul trebuie să utilizeze în exclusivitate procesorul. *A se vedea și* external interrupt, hardware interrupt, interrupt. *De comparat cu* nonmaskable interrupt.

mask bit bit de mască – Bit dintr-o mască, a cărui funcție este aceea de a elimina sau de a lăsa să treacă bitul corespunzător dintr-o valoare de date atunci când masca este aplicată cu un operator logic. *A se vedea și* mask.

masking mascare – Utilizarea unei măști pentru a acționa asupra unor biți, octeți sau cuvinte de date. *A se vedea și* mask.

mask off a masca – A utiliza o mască pentru a elimina biți dintr-un octet de date. *A se vedea și* mask.

massively parallel processing prelucrare paralelă masivă – Arhitectură de calculator care utilizează foarte multe procesoare, fiecare având propria sa memorie RAM, în care este păstrată o copie a sistemului de operare, o copie a codului aplicației și partea sa de date, pe care o prelucrează independent de celelalte procesoare. *Acronim:* MPP. *De comparat cu* SMP.

massively parallel processor procesor paralel masiv – Calculator proiectat pentru a realiza prelucrări paralele masive.

mass storage stocare masivă – Termen generic pentru stocarea datelor de calculator pe disc magnetic, bandă magnetică sau disc optic, numele fiind dat de posibilitatea de a stoca o cantitate mult mai mare de date decât memoria calculatorului. *De comparat cu* memory.

master file fișier master – Într-un set de fișiere ale unei baze de date, fișierul care conține informațiile (mai mult sau mai puțin permanente) care descriu subiectele principale ale bazei de date, datele rezumative și unul sau mai multe câmpuri cheie critice. De exemplu, un fișier master ar putea conține numele clienților, numerele conturilor, adresele și condițiile de creditare. *De comparat cu* transaction file.

master key cheie master – Componenta de pe server a unui program sau a unui sistem de protejare a datelor. În unele sisteme, datele sau aplicațiile sunt stocate pe server și trebuie descărcate pe mașina locală pentru a putea fi utilizate. Când un client solicită date, el prezintă o cheie de sesiune. Dacă această cheie coincide cu cheia master, serverul trimite pachetul solicitat. *A se vedea și* client (definiția 3), server (definiția 2).

master record înregistrare master – Înregistrare dintr-un fișier master; de obicei, conține datele descriptive sau rezumative referitoare la articolul care constituie subiectul înregistrării. *A se vedea și* master file.

master/slave arrangement aranjament master/slave – Sistem în care un dispozitiv, numit master, controlează alt dispozitiv, numit slave. De exemplu, un calculator poate controla dispozitivele conectate la el.

matching potrivire – Procesul prin care se verifică dacă două articole de date sunt identice sau prin care se găsește un articol de date identic cu o cheie. *A se vedea și* pattern recognition.

math coprocessor coprocesor matematic – *A se vedea* floating-point processor.

mathematical expression expresie matematică – Expresie care conține valori numerice (întregi, numere în virgulă fixă, numere în virgulă mobilă) și operatori (de adunare, scădere, înmulțire și împărțire). *A se vedea și* expression.

mathematical function funcție matematică – Într-un program, funcție care aplică un set de operații matematice uneia sau mai multor valori sau expresii și apoi returnează o valoare numerică.

mathematical model model matematic – Prezumțiile, expresiile și ecuațiile matematice care stau la baza unui anumit program. Modelele matematice permit reprezentarea unor sisteme fizice, cum ar fi planetele care se rotesc în jurul unei stele sau crearea și consumarea resurselor într-un sistem închis.

matrix matrice – Aranjament pe linii și coloane, utilizat la organizarea unor articole înrudite, cum ar fi numere, puncte, celule de foaie de calcul tabelar sau elemente de circuit. În matematică, matricele sunt utilizate la manipularea unor seturi dreptunghiulare de numere. În domeniul prelucrării datelor, matricele sunt utilizate la

organizarea datelor într-o formă de tabel, cum ar fi foile de calcul tabelar sau tabelele de căutare. În domeniul hardware, sunt utilizate matrice de puncte pentru a crea caractere pe ecran sau pentru a tipări (cu imprimante matriceale). În electronică, se folosesc matrice de diode sau de tranzistoare pentru a crea rețele de circuite logice, cu care pot fi codi- ficate, decodificate sau convertite informațiile. *A se vedea și* grid.

matrix line printer imprimantă matriceală pe linii – *A se vedea* line printer.

.ma.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Massachusetts, Statele Unite.

maximize a maximiza – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, a mări dimensiunea unei ferestre astfel încât să ocupe tot spațiul disponibil dintr-o fereastră mai mare sau de pe ecran. *A se vedea și* enlarge, graphical user interface, Maximize button, window. *De comparat cu* minimize, reduce.

Maximize button buton de maximizare – În Windows 3.*x*, Windows 95 și Windows NT, butonul aflat în colțul din dreapta-sus al ferestrei, care maximizează fereastra atunci când se execută clic pe el, astfel încât fereastra ocupă tot spațiul disponibil dintr-o fereastră mai mare sau de pe ecran. *A se vedea și* graphical user interface, window. *De comparat cu* Minimize button.

Mb *A se vedea* megabit.

MB *A se vedea* megabyte.

.mb.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Manitoba, Canada.

MBONE sau **Mbone** Prescurtare de la **m**ulticast back**bone** (coloană vertebrală de difuzare pe grupuri). Mic set de situri Internet, fiecare putând transmite simultan tuturor celorlalte secvențe audio și video în timp real. Siturile MBONE utilizează un software special, care le permite să transmită și să primească pachete la viteze mari, utilizând protocolul IP de difuzare pe grupuri unul-la-mai-mulți. MBONE a fost utilizată pentru videoconferințe și chiar pentru transmiterea unui concert al formației Rolling Stones, în 1994. *A se vedea și* RealAudio.

Mbps Prescurtare de la **m**ega**b**its **p**er **s**econd (megabiți pe secundă). Un milion de biți pe secundă.

.mc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Monaco.

MC *A se vedea* megacycle.

MC68000 *A se vedea* 68000.

MC68020 *A se vedea* 68020.

MC68030 *A se vedea* 68030.

MC68040 *A se vedea* 68040.

MC68881 *A se vedea* 68881.

MCF *A se vedea* Met-Content Format.

MCGA Acronim pentru **M**ulti-**C**olor **G**raphics **A**rray. Adaptor video utilizat la calculatoarele IBM PS/2 Model 25 și Model 30. MCGA emulează adaptorul CGA (Color/Graphics Array) și oferă în plus două moduri grafice. Primul mod are 640 de pixeli pe orizontală, 480 de pixeli pe verticală și două culori alese dintr-o paletă de 262.144 de culori. Cel de al doilea mod are 320 de pixeli pe orizontală, 200 de pixeli pe verticală și 256 de culori alese dintr-o paletă de 262.144 de culori. *A se vedea și* graphics mode (definiția 2).

MCI 1. Acronim pentru **M**edia **C**ontrol **I**nterface. O parte a interfeței de programare a aplicațiilor din Windows, care permite unui program să controleze dispozitive multimedia. **2.** Firmă de servicii telefonice interurbane, numită inițial Microwave Communications, Inc.

.md În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Moldova.

MDA Acronim pentru **M**onochrome **D**isplay **A**dapter. Adaptorul video utilizat de primul IBM PC, în 1981. MDA oferă doar un singur mod video: modul de caractere cu 25 de linii, 80 de coloane, clipire și intensitate mărită. IBM nu a utilizat numele *Monochrome Display Adapter* sau acronimul *MDA*.

MDI Acronim pentru **m**ultiple-**d**ocument **i**nterface (interfață pentru documente multiple). Într-o aplicație, interfață cu utilizatorul care permite deschiderea mai multor documente în același timp. *A se vedea și* user interface.

MDIS *A se vedea* Metadata Interchange Specification.

.md.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Maryland, Statele Unite.

mean time between failures durată medie între defecțiuni – *A se vedea* MTBF.

mean time to repair durată medie de reparare – *A se vedea* MTTR.

mechanical mouse mouse mecanic – Tip de mouse în care mișcarea unei bile (aflată în partea de jos a mouse-ului) este convertită în semnale direcționale. Când utilizatorul mișcă mouse-ul, bila se rotește și mișcă două rotițe montate în unghi drept în interiorul mouse-ului. Rotițele sunt prevăzute cu marcaje care conduc electricitatea și peste ele sunt plasate perii electrice care sesizează marcajele. Circuitele electronice din mouse translatează semnalele electrice generate de mișcarea mouse-ului în informații care pot fi prelucrate de calculator. A se vedea și optical mouse, trackball. *De comparat cu* optical mouse, optomechanical mouse.

media suport, mediu – Materialul fizic, cum ar fi hârtia, discul sau banda, pe care se păstrează datele de calculator. *Media* este în limba engleză forma la plural; forma la singular este *medium*.

media access control control al accesului la medii – *A se vedea* IEEE 802 standards.

Media Control Interface *A se vedea* MCI (definiția 1).

media eraser dispozitiv de ștergere a suportului – Dispozitiv care elimină sau face de neutilizat datele de pe un suport de stocare de o manieră globală, de obicei prin scrierea unor date fără semnificație (cum ar fi zerouri) peste ele. *A se vedea și* bulk eraser.

media filter filtru de mediu – **1.** Dispozitiv utilizat în rețelele locale, ca adaptor între două medii de tip diferit. De exemplu, un conector RJ-45 permite legarea unui cablu coaxial la un cablu bifilar torsadat. Filtrele de medii au o funcționare similară cu cea a transceiverelor. Așa cum se întâmplă cu multe componente de rețea, firmele producătoare folosesc adesea diferite nume pentru același produs, astfel că este nevoie de un expert în rețele pentru a decide ce filtre de mediu sunt necesare pentru o anumită rețea locală. *A se vedea și* coaxial cable, connector (definiția 1), LAN, transceiver, UTP. **2.** Dispozitiv adăugat la o rețea de date pentru a filtra zgomotul electronic produs de mediul înconjurător. De exemplu, se poate introduce un filtru de mediu într-o rețea Ethernet cu cablu coaxial, pentru a preveni pierderea datelor ca urmare a interferențelor produse de un echipament electronic aflat în vecinătate. *A se vedea și* coaxial cable, Ethernet (definiția 1).

medium[1] mediu – Ceea ce aparține sau ține de zona de mijloc a unui domeniu de valori posibile.

medium[2] mediu – **1.** Substanța prin care sunt transmise semnalele, cum ar fi un cablu metalic sau cu fibre optice. **2.** *A se vedea* media.

medium model model medium – Model de memorie al familiei de procesoare Intel 80x86. Modelul medium permite utilizarea a doar 64 KB de date, dar, în general, codul poate avea până la 1 MB. *A se vedea și* memory model.

medium-scale integration integrare pe scară medie – Termen prin care se desemnează cipurile care conțin între 10 și 100 de elemente de circuit. *Acronim:* MSI. *A se vedea și* integrated circuit.

meg *A se vedea* megabyte.

mega- mega – Se notează prescurtat M. Un milion (10^6). În domeniul prelucrării datelor, în care se utilizează sistemul de numerație binar (în baza 2), mega are semnificația 1.048.576, puterea lui 2 cea mai apropiată de un milion (2^{20}).

megabit megabit – Se notează prescurtat Mb sau Mbit. De obicei înseamnă 1.048.576 de biți (2^{20}), dar uneori este interpretat ca fiind un milion de biți.

megabyte megaoctet – Se notează prescurtat MB. De obicei înseamnă 1.048.576 de octeți (2^{20}), dar uneori este interpretat ca fiind un milion de octeți.

megacycle megaciclu – Se notează prescurtat MC. Termen folosit pentru un milion de cicluri, de obicei fiind vorba de un milion de cicluri pe secundă. *A se vedea și* megahertz.

megaflops megaflops – *A se vedea* MFLOPS.

megahertz megahertz – Se notează prescurtat MHz. Măsură a frecvenței echivalentă cu un milion de cicluri pe secundă.

megapel display display de un megapel – *A se vedea* megapixel display.

megapixel display display de un megapixel – Display video capabil să afișeze cel puțin un milion de pixeli. De exemplu, un display video cu un ecran care are 1.024 de pixeli pe orizontală și 1.024 de pixeli pe verticală este un display de un megapixel. *Se mai numește și* megapel display (display de un megapel).

member membru – **1.** În programarea orientată spre obiecte, variabilă sau rutină care face parte dintr-o clasă. *A se vedea și* C++, class. **2.** Valoare care face parte dintr-o structură de date. *A se vedea și* set[2] (definiția 1).

membrane keyboard tastatură cu membrană – Tastatură ale cărei taste sunt acoperite de o membrană din material plastic sau din cauciuc. Tastele se mișcă foarte puțin (au cursa foarte scurtă) sau nu se mișcă deloc. În loc să utilizeze taste normale, cu cursă completă, tastaturile cu membrană sunt dotate cu zone sensibile la presiune, care sunt evidențiate, uneori, de mici umflături sub membrană.

memo field câmp memo – Într-o bază de date, câmp care poate conține un text nestructurat.

memory memorie – Dispozitiv care permite stocarea și regăsirea informațiilor. În sensul cel mai general, termenul memorie face referire și la capacitățile de stocare externe, cum ar fi unitățile de disc sau unitățile de bandă. De obicei, prin memorie se înțelege însă doar memoria RAM, un dispozitiv rapid de stocare cu semiconductoare, legat direct la microprocesor. *A se vedea și* core, EEPROM, EPROM, flash memory, PROM, RAM, ROM. *De comparat cu* bubble memory, mass storage.

memory bank banc de memorie – Pe o placă de bază, locația fizică unde pot fi inserate modulele de memorie. *A se vedea și* bank (definiția 1).

memory cache cache de memorie – *A se vedea* CPU cache.

memory card cartelă cu memorie – Modul de memorie utilizat la extinderea capacității de stocare a memoriei RAM sau în loc de hard-disc într-un calculator portabil, cum sunt calculatoarele laptop, notebook sau PC-urile de mână. Modulul are de obicei dimensiunea unei cărți de credit și poate fi atașat unui calculator portabil compatibil PCMCIA. Cartela de memorie poate conține cipuri de tip EPROM, RAM, ROM sau flash memory. *A se vedea și* EPROM, flash memory, handheld PC, hard disk, module (definiția 2), PCMCIA, RAM, ROM.

memory cartridge cartuș cu memorie – Modul atașabil care conține cipuri de memorie RAM ce pot fi utilizate la stocarea datelor sau a programelor. Cartușele cu memorie sunt utilizate în primul rând pentru a înlocui hard-discul la calculatoarele portabile, fiind mai mic și mai ușor decât acesta dar mai scumpe. De obicei, cartușele cu memorie conțin un tip de memorie RAM nevolatilă (care nu își pierde conținutul la oprirea alimentării) sau memorie RAM alimentată de la baterii (care, după oprirea alimentării de la priză, utilizează bateriile din cartuș pentru a nu-și pierde conținutul). *Se mai numește și RAM cartridge.* A se vedea și memory card (cartelă cu memorie), RAM. *De comparat cu* ROM cartridge.

memory cell celulă de memorie – Circuit electronic care stochează un bit de date. *A se vedea și* bit.

memory chip cip de memorie – Circuit integrat utilizat ca memorie de stocare. Memoria poate fi *volatilă* (o memorie care păstrează datele temporar), cum este memoria RAM, sau *nevolatilă* (o memorie care păstrează datele permanent), cum sunt memoriile ROM, EPROM, EEPROM sau PROM. *A se vedea și* EEPROM, EPROM, integrated circuit, nonvolatile memory, PROM, RAM, volatile memory.

memory management gestionarea memoriei – **1.** Referitor la sistemele de operare pentru calculatoarele personale, proceduri de optimizare a utilizării memoriei RAM (memorie cu acces aleatoriu). Printre aceste proceduri se numără stocarea selectivă a datelor, monitorizarea atentă a memoriei și eliberarea memoriei de datele de care nu mai este nevoie. Cele mai multe dintre sistemele de operare actuale optimizează singure utilizarea memoriei RAM; în cazul unora dintre vechile sisteme de operare, cum ar fi primele versiuni de MS-DOS, pentru optimizarea folosirii memoriei RAM este nevoie de utilitare independente, iar utilizatorul trebuie să știe cum lucrează cu memoria sistemul de operare și aplicațiile folosite. *A se vedea și* memory management unit, RAM. **2.** Referitor la programare, procesul prin care se asigură că programul eliberează memoria de care nu mai are nevoie. În cazul anumitor limbaje de programare, cum ar fi C sau C++, programatorul trebuie să țină evidența memoriei utilizate prin program. Java, un limbaj de programare mai nou, eliberează automat zonele de memorie care nu mai sunt utilizate. *A se vedea și* C, C++, garbage collection, Java.

memory management program program de gestionare a memoriei – **1.** Program utilizat

pentru a stoca date și programe în memorie, pentru a monitoriza utilizarea memoriei și pentru a reatribui spațiul de memorie eliberat. **2.** Program care utilizează spațiul hard-discului ca pe o extensie a memoriei RAM.

memory management unit unitate de gestionare a memoriei – Hardware-ul care asigură maparea memoriei virtuale pe adresele de memorie fizică. La unele sisteme, cum ar fi cele bazate pe microprocesorul 68020, unitatea de gestionare a memoriei este separată de procesor. Însă la cele mai multe dintre microcalculatoarele actuale unitatea de gestionare a memoriei este încorporată în cipul CPU. La unele sisteme, unitatea de gestionare a memoriei conține și interfața între microprocesor și memorie. Acest tip de unitate de gestionare a memoriei asigură multiplexarea adreselor și, în cazul memoriei DRAM, ciclurile de reîmprospătare. *Acronim:* MMU. *A se vedea și* physical address, refresh cycle, virtual address.

memory model model de memorie – Modalitatea de abordare utilizată la calculul adreselor codului și ale datelor dintr-un program de calculator. Modelul de memorie este cel care stabilește câtă memorie poate fi utilizată într-un program pentru cod și câtă poate fi utilizată pentru date. Cele mai multe dintre calculatoarele care folosesc un spațiu de adrese plat acceptă doar un singur model de memorie. Calculatoarele cu spațiu de adrese segmentat acceptă mai multe modele de memorie. *A se vedea și* compact model, flat address space, large model, medium model, segmented address space, small model, tiny model.

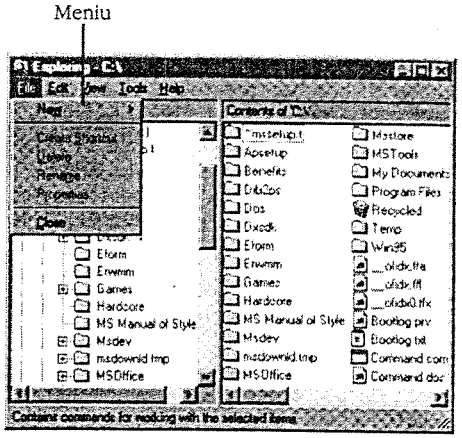
memory-resident rezident în memorie – Aflat permanent în memoria unui calculator, nu scos și introdus în memorie doar atunci când este nevoie. *A se vedea și* memory, TSR.

memory size dimensiunea memoriei – Capacitatea memoriei unui calculator, măsurată de obicei în megaocteți. *A se vedea și* megabyte, memory.

memory typewriter mașină de scris cu memorie – Mașină de scris electrică dotată cu memorie internă și, de obicei, cu un display cu cristale lichide care permite afișarea unui singur rând, pentru a se vedea conținutul memoriei. În general, mașinile de scris cu memorie pot păstra în aceasta o întreagă pagină de text, permi-

țând efectuarea unor mici modificări. De obicei, mașinile de scris cu memorie pierd conținutul memoriei după oprirea alimentării.

menu meniu – Listă cu opțiuni din care utilizatorul o poate selecta pe cea necesară pentru o anumită acțiune, cum ar fi alegerea unei comenzi sau aplicarea unui anumit format unei porțiuni de document. La multe programe de aplicație, în special la cele care dispun de interfață grafică, meniurile reprezintă o alternativă mai ușor de învățat și de folosit decât memorarea comenzilor și a utilizării lor. A se vedea ilustrația.



Meniu.

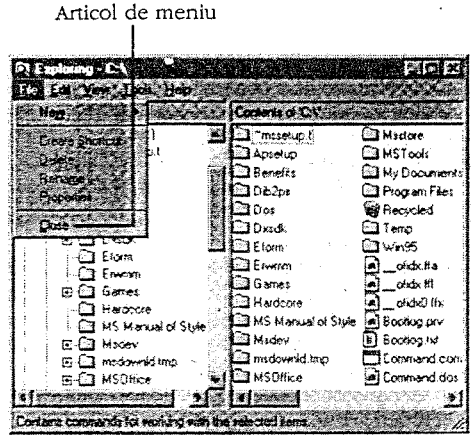
menu bar bară de meniuri – Bară dreptunghiulară, afișată de obicei în partea de sus a ferestrei unui program de aplicație, din care utilizatorul poate selecta meniurile. Numele meniurilor disponibile sunt afișate pe bară; dacă este ales unul cu tastatura sau cu mouse-ul, se deschide lista cu opțiunile pe care le oferă acesta. A se vedea ilustrația.

menu-driven condus prin meniuri – Care utilizează meniurile pentru a prezenta comenzile și opțiunile disponibile. Programele conduse prin meniuri sunt considerate de obicei mai prietenoase și mai ușor de învățat decât programele cu linie de comandă. *De comparat cu* command-line interface.

menu item articol de meniu – Opțiune dintr-un meniu, care poate fi selectată cu tastatura sau

Bară de meniuri.

cu mouse-ul. Uneori, când un articol din meniu nu este disponibil, adică nu corespunde contextului, apare „în gri" (este afișat mai șters decât articolele valabile din meniu). A se vedea ilustrația.



Articol de meniu.

merge a fuziona – A combina două sau mai multe articole (de exemplu, liste) într-un mod ordonat și fără a le schimba structura de bază. *De comparat cu* concatenate.

merged transistor logic logică cu tranzistoare combinate – *A se vedea* integrated injection logic.

merge sort sortare prin combinare – Tehnică de sortare care combină mai multe liste sortate (intrări) într-o singură listă sortată (ieșire). *A se vedea și* bubble sort, insertion sort, quick sort, sort algorithm.

mesa mesa – Zonă de pe pastila de germaniu sau siliciu care a fost protejată în timpul procesului de corodare și care, ca urmare, a rămas mai înaltă decât zonele înconjurătoare. *A se vedea și* photolithography.

mesh network rețea plasă – Rețea de comunicații care are două sau mai multe căi spre orice nod.

message mesaj – **1.** În comunicații, unitate de informații transmisă electronic de la un dispozitiv la altul. Un mesaj poate conține unul sau mai multe blocuri de text, precum și caractere de început sau de sfârșit, caractere de control, un preambul (cu adresa destinației, tipul de mesaj și alte informații de acest fel) generat prin program, date de verificare a apariției erorilor și date de sincronizare. Un mesaj poate fi rutat direct de la expeditor la destinatar printr-o legătură fizică sau poate fi transferat (integral sau pe bucăți) printr-un sistem de comutare, care îl rutează de la o stație intermediară la alta. *A se vedea și* asynchronous transmission, block (definiția 4), control character (definiția 1), frame (definiția 1), frame (definiția 2), header (definiția 2), message switching, network, packet (definiția 1), packet switching, synchronous transmission. **2.** Referitor la software, informație pe care sistemul de operare sau o aplicație o afișează utilizatorului pentru a-i sugera o acțiune, a-i semnala o condiție sau a-l informa că a apărut un anumit eveniment. **3.** În mediile de operare bazate pe mesaje, așa cum este Microsoft Windows, informație care circulă între programe, anumite dispozitive din sistem și mediul de operare propriu-zis.

message header preambul de mesaj – Șir de biți sau de octeți așezată la începutul unui mesaj pentru a asigura sincronizarea și pentru a furniza detalii referitoare la structura mesajului, cum ar fi lungimea sa, formatul datelor și numărul de identificare al blocului. *A se vedea și* header (definiția 2).

message of the day mesajul zilei – Buletin zilnic, destinat utilizatorilor unei rețele, ai unui calculator cu mai mulți utilizatori sau ai altui sistem partajat. De cele mai multe ori, mesajul zilei este prezentat utilizatorilor atunci când aceștia deschid sesiunea de lucru în sistem. *Acronim:* MOTD.

message queue coadă de mesaje – Listă cu mesajele care așteaptă să fie transmise, de unde sunt preluate conform metodei FIFO (primul intrat, primul ieșit).

message reflection reflectarea de mesaje – În mediile de programare orientate spre obiecte, cum ar fi Visual C++, OLE și ActiveX, funcție care permite unui control să manevreze propriul său mesaj. *A se vedea și* ActiveX controls, control (definiția 2), OCX, VBX.

Message Security Protocol Protocol pentru mesajele din Internet, care utilizează criptarea și verificarea pentru a asigura securitatea. De asemenea, oferă posibilitatea de a acorda permisiuni la nivel de server privind livrarea sau respingerea mesajelor e-mail. *Acronim:* MSP.

message switching comutare de mesaje – Tehnică utilizată în unele rețele de comunicații, în care un mesaj, însoțit de informațiile de adresă corespunzătoare, este rutat prin una sau mai multe stații de comutare intermediare înainte de a ajunge la destinație. Într-o rețea tipică cu comutare, un calculator central primește mesajele, le stochează (de obicei, pe scurt), stabilește adresele de destinație și apoi le livrează. Comutarea mesajelor permite unei rețele să regularizeze traficul și să utilizeze eficient liniile de comunicații. *De comparat cu* circuit switching, packet switching.

messaging livrarea de mesaje – Utilizarea calculatorului și a echipamentelor de comunicații de date pentru a transfera mesaje de la o persoană la alta, prin poștă electronică, poștă vocală sau fax.

messaging application aplicație de livrare a mesajelor – Aplicație care permite utilizatorilor să facă schimb de mesaje (de exemplu, mesaje e-mail sau faxuri).

Messaging Application Programming Interface *A se vedea* MAPI.

messaging client client de livrare a mesajelor – Program de aplicație care permite utilizatorului

său să trimită sau să primească mesaje (de exemplu, mesaje e-mail sau faxuri) către sau de la alți utilizatori, prin intermediul unui server de la distanță.

metacharacter metacaracter – Caracter care este înglobat într-un program sursă sau într-un flux de date și care, în loc să reprezinte un caracter propriu-zis, transportă informații referitoare la alte caractere. De exemplu, caracterul backslash (\), atunci când este utilizat în șiruri dintr-un program scris în limbajul C, indică faptul că litera ce urmează este parte a unei secvențe escape. *A se vedea și* escape character.

metacompiler metacompilator – Compilator care produce compilatoare. Utilitarul UNIX *yacc* (Yet Another Compiler-Compiler) este un metacompilator. Dacă i se furnizează o specificație de limbaj, yacc creează un compilator pentru acel limbaj. *A se vedea și* compiler (definiția 2).

Meta-Content Format Format deschis care permite descrierea informațiilor referitoare la conținutul unui corp de date structurat, cum ar fi o pagină Web, un set de fișiere de pe suprafața de lucru Windows sau o bază de date relațională. Formatul Meta-Content poate fi utilizat pentru indexuri, dicționare de date sau liste de prețuri. *Acronim:* MCF.

meta data sau **metadata** metadate – Date despre date. De exemplu, titlul, subiectul, autorul și dimensiunea unui fișier constituie metadatele acelui fișier. *A se vedea și* data dictionary, repository.

Metadata Interchange Specification Set de specificații referitoare la schimbul, partajarea și gestionarea metadatelor. *Acronim:* MDIS. *A se vedea și* meta data.

metafile metafișier – Fișier care conține sau definește alt fișier. Multe sisteme de operare utilizează metafișiere pentru a păstra informații de director referitoare la alte fișiere, de pe un anumit dispozitiv de stocare.

metalanguage metalimbaj – Limbaj utilizat la descrierea altor limbaje. Forma Backus-Naur (BNF) este un metalimbaj cu care, de obicei, sunt descrise limbajele de programare. *Se mai numește și* language-description language (limbaj de descriere a limbajelor). *A se vedea și* Backus-Naur form.

metal-oxide semiconductor metal-oxid-semiconductor – *A se vedea* MOS.

metal-oxide semiconductor field-effect transistor tranzistor cu efect de câmp metal-oxid-semiconductor – *A se vedea* MOSFET.

metaoperating system metasistem de operare – Sistem de operare sub care activează alte sisteme de operare. *Se mai numește și* supervisor (supervizor).

method metodă – În programarea orientată spre obiecte, proces realizat de un obiect atunci când primește un mesaj. *A se vedea și* object (definiția 2), object-oriented programming.

Metropolitan Area Exchange Punct de interconexiune între furnizorii de servicii Internet în cadrul unei zone metropolitane. Între participanții la un punct Metropolitan Area Exchange, datele pot trece direct dintr-o rețea în alta, fără să se mai deplaseze printr-o coloană vertebrală importantă. *Acronim:* MAE. *A se vedea și* backbone (definiția 1), ISP.

metropolitan area network rețea metropolitană – *A se vedea* MAN.

MFLOPS Prescurtare de la **m**illion **fl**oating-point **o**perations **p**er **s**econd (milioane de operații în virgulă mobilă pe secundă). Măsură a vitezei de calcul. *Se mai numește și* megaflops.

MFM encoding codificare MFM – *A se vedea* modified frequency modulation encoding.

MFS *A se vedea* Macintosh File System.

.mg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Madagascar.

mget Prescurtare de la **m**ultiple **get** (aduceri multiple). Comandă oferită de majoritatea clienților FTP, cu care utilizatorul poate transfera mai multe fișiere simultan. *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1).

.mh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Marshall.

MHz *A se vedea* megahertz.

MI *A se vedea* multiple inheritance.

MICR *A se vedea* magnetic-ink character recognition.

micro- micro – **1.** Referitor la măsurile de apreciere, mic sau compact, ca în *microprocesor* sau *microcalculator*. **2.** Prefix metric cu semnificația de 10^{-6} (o milionime).

Micro Channel Architecture Modelul de magistrală de la calculatoarele IBM PS/2 (cu excepția calculatoarelor Model 25 și Model 30).

Din punct de vedere electric și fizic, magistrala Micro Channel Architecture este incompatibilă cu magistrala IBM PC/AT. Spre deosebire de magistrala PC/AT, Micro Channel Architecture funcționează ca magistrală pe 16 biți sau ca magistrală pe 32 de biți. De asemenea, Micro Channel Architecture poate fi controlată independent de mai multe procesoare master de magistrală.

microchip microcip – *A se vedea* integrated circuit.

microcircuit microcircuit – Circuit electronic miniaturizat, gravat pe un cip semiconductor. Deși microcircuitul este alcătuit din tranzistoare, rezistoare și alte componente interconectate, el este fabricat ca o unitate individuală, nu ca un set de tuburi electronice, tranzistoare discrete sau alte elemente care trebuie legate între ele. *A se vedea și* integrated circuit.

microcode microcod – Cod de nivel foarte jos, care definește modul de operare al microprocesorului. Nivelul microcodului este mai jos de cel al codului de mașină. Microcodul specifică ceea ce face un procesor atunci când execută o instrucțiune în cod de mașină. *A se vedea și* machine code, microprogramming.

microcomputer microcalculator – Calculator creat în jurul unui microprocesor realizat cu un singur cip. Deși nu ajung la nivelul minicalculatoarelor și al calculatoarelor mainframe, microcalculatoarele au devenit totuși mașini foarte puternice, capabile să execute taskuri complexe. Tehnologia a progresat atât de rapid, încât un microcalculator de vârf este la fel de puternic ca un calculator mainframe de acum câțiva ani, având un preț mult mai mic. *A se vedea și* computer.

microelectronics microelectronică – Tehnologia de fabricare a circuitelor electronice și a dispozitivelor sub forma unor capsule foarte mici. Cea mai importantă etapă evolutivă a microelectronicii a fost reprezentată de circuitele integrate. Circuitele care acum 40 de ani umpleau o cameră cu tuburi cu vid mari consumatoare de energie pot fi fabricate acum pe un cip de siliciu mai mic decât un timbru poștal și consumă doar câțiva miliwați de putere electrică. *A se vedea și* integrated circuit.

microfiche microfișă – Coală de film de aproximativ 4 pe 6 inci, utilizată la înregistrarea fotografică a unor imagini micșorate, cum ar fi

paginile de documente, pe linii și coloane dispuse într-un aranjament matriceal. Deoarece imaginile sunt prea mici pentru a putea fi interpretate cu ochiul liber, utilizatorul unei microfișe trebuie să folosească un cititor de microfișe pentru a vedea documentele. *De comparat cu* microfilm.

microfilm microfilm – Fâșie de film păstrată pe o rolă și utilizată la înregistrarea unor imagini secvențiale. Ca și în cazul microfișei, cel care utilizează un microfilm are nevoie de un dispozitiv special pentru a mări imaginile. *A se vedea și* CIM (definiția 2), COM (definiția 4). *De comparat cu* microfiche.

microfloppy disk microdischetă – Dischetă de 3,5 inci, așa cum sunt cele utilizate de calculatoarele Apple Macintosh, IBM și cele compatibile. Microdischeta este un disc din poliester acoperit cu un strat de oxid feric și introdus într-o carcasă din material plastic rigid, prevăzută cu o ușiță metalică glisantă. Pentru calculatoarele Macintosh, o microdischetă cu o singură față poate memora 400 de kiloocteți (KB), o microdischetă cu două fețe (modelul standard) poate păstra 800 KB, iar o microdischetă cu două fețe și cu densitate mare poate păstra 1,44 megaocteți (MB). În cazul calculatoarelor IBM și al celor compatibile, o microdischetă permite stocarea unei cantități de date de 720 KB sau 1,44 MB. *A se vedea și* floppy disk.

microform microformular – Suportul (cum este microfilmul sau microfișa) pe care sunt stocate imagini micșorate prin procedee fotografice, numite *microimagini*. De obicei, microimaginile reprezintă texte, ca în cazul documentelor arhivate. *A se vedea și* microfiche, microfilm.

micrographics micrografie – Tehnicile și metodele de înregistrare a datelor pe microfilm. *A se vedea și* microform.

microimage microimagine – Imagine micșorată prin procedee fotografice, stocată de obicei pe microfilm sau pe microfișă, prea mică pentru a fi citită fără un dispozitiv de mărire. *A se vedea și* microform, micrographics.

microinstruction microinstrucțiune – Instrucțiune care face parte din microcod. *A se vedea și* microcode.

microjustification microaliniere – *A se vedea* microspace justification.

microkernel micronucleu – **1.** În programare, partea strict dependentă de hardware a unui sistem de operare care urmează să fie portat de pe un tip de calculator pe altul. Micronucleul asigură o interfață independentă de hardware cu restul sistemului de operare, astfel încât portabilitatea pe diferite platforme să se realizeze doar prin modificarea lui. *A se vedea și* kernel, operating system. **2.** Nucleu care conține doar caracteristici de bază, conceput de obicei într-o variantă modulară.

micrologic micrologică – Set de instrucțiuni stocate într-o formă binară sau set de circuite logice care definesc și controlează operațiile dintr-un microprocesor.

microminiature microminiatură – Circuit sau alte componente electronice cu dimensiuni extrem de mici, care reprezintă o versiune și mai mică a unui element deja miniaturizat.

microphone microfon – **1.** Dispozitiv care transformă undele sonore în semnale electrice analogice. Prin utilizarea unor echipamente suplimentare, ieșirea microfonului poate fi convertită în date digitale, pentru a fi prelucrate de calculator. De exemplu, sunetele pot fi analizate sau pot fi introduse în documente multimedia. **2.** Program de comunicații care rulează la calculatoarele Apple Macintosh.

microprocessor microprocesor – Unitate centrală de prelucrare (CPU) realizată pe un singur cip. În prezent, un microprocesor poate avea peste un milion de tranzistoare, într-o capsulă de circuit integrat de aproximativ un inci pătrat. Microprocesoarele reprezintă inima calculatoarelor personale. Pe lângă microprocesor, nu mai este nevoie decât de memorie și de o sursă de alimentare pentru a avea toate componentele care intră în alcătuirea unui calculator (cu excepția periferice lor). Cele mai răspândite serii de microprocesoare sunt familiile Motorola 680x0, care echipează calculatoarele Apple Macintosh, și Intel 80x86, care constituie baza tuturor calculatoarelor compatibile IBM PC și a calculatoarelor PS/2. *A se vedea și* 6502, 65816, 6800, 68020, 68030, 68040, 80286, 80386DX, 80386SX, 8080, 8086, 8088, 88000, DECchip 21064, i486DX, i486DX2, i486SL, i486SX, Pentium, Pentium Pro, Power PC, SPARC, Z80.

microprogramming microprogramare – Scrierea microcodului unui procesor. Unele sisteme, în special minicalculatoarele și calculatoarele mainframe, permit modificarea microcodului unui procesor instalat. *A se vedea și* microcode.

microsecond microsecundă – Se notează prescurtat ms. Milionime (10^{-6}) de secundă.

Microsoft DOS *A se vedea* MS-DOS.

Microsoft Internet Explorer *A se vedea* Internet Explorer.

Microsoft Network *A se vedea* The Microsoft Network.

Microsoft Windows *A se vedea* Windows.

Microsoft Windows 95 *A se vedea* Windows 95.

microspace justification alinierea microspațială – Adăugarea unor spații fine între caracterele unui cuvânt pentru a umple rândul într-o operație de aliniere stânga-dreapta, în loc de a adăuga doar spații între cuvinte. O aliniere microspațială bine executată conferă textului un aspect mai plăcut, profesional; alinierea microspațială exagerată are ca rezultat cuvinte lipsite de coerență vizuală. *Se mai numește și* microjustification (microaliniere). *A se vedea și* justify (definiția 2), microspacing.

microspacing microspațiere – Referitor la tipărire, procesul de ajustare a poziției caracterelor cu intervale foarte fine.

microtransaction microtranzacție – Tranzacție comercială care implică o sumă de bani foarte mică, de obicei sub 5$. *A se vedea și* millicent technology.

microwave relay releu de microunde – Linie de comunicații care utilizează transmisii radio punct la punct la frecvențe mai mari de 1 gigahertz (1.000 de megahertzi).

middleware middleware – **1.** Software utilizat la translatarea datelor între două sau mai multe tipuri de software. Middleware-ul cuprinde o gamă largă de programe și, în general, asigură legătura unei aplicații cu un sistem de operare, un sistem de operare în rețea sau un sistem de gestionare a bazelor de date. Printre programele de tip middleware se numără CORBA și alte programe de tip broker de obiecte sau de control al rețelei. *A se vedea și* CORBA. **2.** Software care asigura o interfață de programare a aplicațiilor (API) comună. Aplicațiile scrise cu această interfață API rulează la aceleași calculatoare la care rulează și middleware-ul. Un exemplu de middleware de acest tip este ODBC, care oferă o interfață API comună pentru mai multe tipuri de baze de date. *A se vedea și* application programming interface, ODBC. **3.** Instrumente de dezvoltare a software-ului care permit utilizatorului să creeze programe simple prin selectarea unor servicii existente și legarea lor cu un limbaj de scriptare. *A se vedea și* scripting language.

MIDI Acronim pentru **M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface. Standard de interfață serială care permite conectarea la calculatoare a sintetizatoarelor de muzică și a instrumentelor muzicale. Standardul MIDI este format din specificațiile de hardware și din descrierea felului în care sunetul și muzica sunt codificate și transmise între dispozitivele MIDI. Datele sunt transmise între dispozitivele MIDI într-un format numit *mesaj MIDI*, care conține informații digitale referitoare la sunet, cum ar fi înălțimea și volumul sunetului, codificate cu octeți (grupuri de 8 biți). Dispozitivele MIDI pot fi utilizate la crearea, înregistrarea și redarea muzicii. Prin intermediul acestui standard, calculatoarele, sintetizatoarele și secvențiatoarele pot comunica între ele, fie atunci când trebuie să se sincronizeze, fie atunci când trebuie controlat un echipament de creat muzică. *A se vedea și* synthesizer.

midrange computer calculator de clasă mijlocie – Calculator de mărime medie. Termenul este similar cu *minicalculator*, cu excepția faptului că un calculator de clasă mijlocie nu conține stații de lucru cu un singur utilizator. *A se vedea și* minicomputer.

migration migrare – Procesul prin care aplicațiile și datele existente sunt aduse în forma care permite utilizarea lor la alt calculator sau sub alt sistem de operare.

.mil În sistemul DNS din Internet, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele întreținute de instituțiile militare din Statele Unite. Numele de domeniu .mil apare la sfârșitul adresei. *A se vedea și* DNS (definiția 1), domain (definiția 3). *De comparat cu* .com, .edu, .gov, .net, .org.

Military Network *A se vedea* MILNET.

milli- mili – Se notează prescurtat m. Prefix metric cu semnificația de 10^{-3} (o miime).

millicent technology tehnologie milicent – Set de protocoale pentru tranzacțiile comerciale pe scară mică prin Internet, elaborat de Digital

Equipment Corporation. Tehnologia milicent este concepută să permită cumpărarea unor articole de informații la un preț mai mic de un cent.

millions of instructions per second milioane de instrucțiuni pe secundă – *A se vedea* MIPS.

millisecond milisecundă – Se notează prescurtat ms sau msec. Miime de secundă.

millivolt milivolt – Se notează prescurtat mV. Miime de volt.

MILNET Prescurtare pentru **Mil**itary **Net**work. Rețea de mare suprafață care reprezintă partea militară a fostei rețele ARPANET. MILNET este utilizată în Statele Unite la transportul informațiilor militare care nu au un caracter secret. *A se vedea și* ARPANET. *De comparat cu* NSFnet.

MIMD Acronim pentru **m**ultiple **i**nstruction, **m**ultiple **d**ata stream processing (prelucrarea pe fluxuri de date și de instrucțiuni multiple). Tip de arhitectură de calculator destinată prelucrării paralele, în care unitățile centrale de prelucrare aduc din memorie instrucțiuni și prelucrează date în mod independent. *A se vedea și* architecture (definiția 1), central processing unit, instruction, parallel processing. *De comparat cu* SIMD.

MIME Acronim pentru **M**ultipurpose **I**nternet **M**ail **E**xtensions. Standard care extinde protocolul SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), astfel încât datele (secvențe video, secvențe sonore, fișiere binare) să poată fi transmise prin poșta electronică din Internet fără a mai fi translatate în formatul ASCII. Acest lucru se realizează prin utilizarea tipurilor MIME, care descriu conținutul documentelor. Când o aplicație compatibilă MIME (de exemplu, un program e-mail) trebuie să transmită un fișier, atribuie acestuia un tip MIME. Pentru a interpreta conținutul fișierului, aplicația destinatară, care trebuie să fie, și ea, compatibilă MIME, caută tipul respectiv într-o listă standardizată de documente organizate pe tipuri și subtipuri MIME. De exemplu, unul din tipurile MIME este *text* și are un anumit număr de subtipuri, cum ar fi *plain* (simplu) și *html*. Tipul MIME *text/html* desemnează un fișier care conține text scris cu HTML. MIME este inclus în HTTP și este utilizat atât de browserele Web, cât și de serverele HTTP la interpretarea fișierelor e-mail pe care le trimit

sau le primesc. *A se vedea și* HTTP, HTTP server, Simple Mail Transfer Protocol, Web browser. *De comparat cu* BinHex[1] (definiția 1).

miniaturization miniaturizare – Referitor la circuitele integrate, procesul de reducere a dimensiunilor și de creștere a densității de tranzistoare și de alte elemente pe un cip semiconductor. Pe lângă avantajele dimensiunii reduse, miniaturizarea circuitelor electronice oferă și micșorarea consumului, a degajării de căldură și a timpului de propagare a semnalelor între circuite. *A se vedea și* integrated circuit, integration (definiția 2).

minicomputer minicalculator – Calculator de nivel mediu, conceput să efectueze calcule complexe și să prelucreze eficient un volum mare de date, primite și transmise utilizatorilor conectați prin terminale. Adesea, minicalculatoarele sunt conectate cu alte minicalculatoare în rețea, iar prelucrarea este distribuită la toate mașinile atașate. Minicalculatoarele sunt utilizate în special în domeniul aplicațiilor de prelucrare a tranzacțiilor comerciale și ca interfețe între sistemele de calcul mainframe și rețelele de mare suprafață. *A se vedea și* computer, mainframe computer, microcomputer, supercomputer, wide area network. *De comparat cu* midrange computer, workstation (definiția 2).

mini-driver architecture arhitectură minidriver – Arhitectura pe care se bazează Windows 3.1 și Windows 95, în care se utilizează un driver universal pentru o clasă de dispozitive hardware, iar pentru un dispozitiv anume din acea clasă, un driver relativ mic și simplu, conținând instrucțiuni specifice. *A se vedea și* driver.

minifloppy minidischetă – O dischetă de 5,25 inci. *A se vedea și* floppy disk.

minimize a minimiza – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, a ascunde o fereastră fără ca programul care o folosește să fie închis. De obicei, o fereastră minimizată este semnalată de o pictogramă, un buton sau un nume plasat pe suprafața de lucru. Când utilizatorul execută clic pe buton, pe pictogramă sau pe nume, fereastra este readusă la dimensiunea inițială. *A se vedea și* graphical user interface, Minimize button, taskbar, window. *De comparat cu* maximize.

Minimize button buton de minimizare – În Windows 3.*x*, Windows 95 și Windows NT,

butonul aflat în colțul din dreapta-sus al ferestrei, care ascunde fereastra atunci când se execută clic pe el. În Windows 3.*x*, Windows NT 3.5 și versiunile mai vechi, fereastra minimizată este semnalată de o pictogramă plasată pe suprafața de lucru. În Windows 95 și Windows NT 4.0, numele ferestrei apare pe bara de taskuri din partea de jos a suprafeței de lucru. Când se execută clic pe pictogramă sau pe nume, fereastra este readusă la dimensiunea inițială *A se vedea și* graphical user interface, taskbar, window.

miniport drivers drivere de miniport – Drivere care conțin informații specifice unui dispozitiv și comunică cu drivere de port nespecifice, iar acestea comunică cu sistemul. *A se vedea și* driver.

minitower minitower – O cutie verticală de calculator, care stă pe podea și are cam jumătate (13 inci) din înălțimea unei cutii tower (24 de inci). *A se vedea și* tower.

minor key cheie secundară – *A se vedea și* alternate key (definiția 1).

MIP mapping mapare MIP – Prescurtare pentru **m**ultum **i**n **p**arvo **mapping** (mapare multum in parvo – „mult în puțin", în limba latină). Formă de mapare în care se precalculează aspectul unei imagini bit-map pentru o anumită distanță și apoi este utilizat într-un program de mapare a texturilor. În acest fel, imaginile cu texturi mapate sunt redate mai bine atunci când sunt văzute de la diferite distanțe, deoarece conversia pixelilor poate altera culorile percepute de ochiul uman.

MIPS Acronim pentru **m**illions of **i**nstructions **p**er **s**econd (milioane de instrucțiuni pe secundă). Măsură utilizată de obicei pentru viteza

de lucru a unui procesor. *A se vedea și* central processing unit, MFLOPS.

mirror image imagine în oglindă – Imagine care reproduce exact originalul cu excepția faptului că o anumită dimensiune este redată invers. De exemplu, „<" și „>" sunt imagini în oglindă.

mirroring oglindire – Referitor la grafica pe calculator, capacitatea de a afișa o imagine în oglindă (o copie rotită sau reflectată relativ la o anumită axă de simetrie). A se vedea ilustrația.

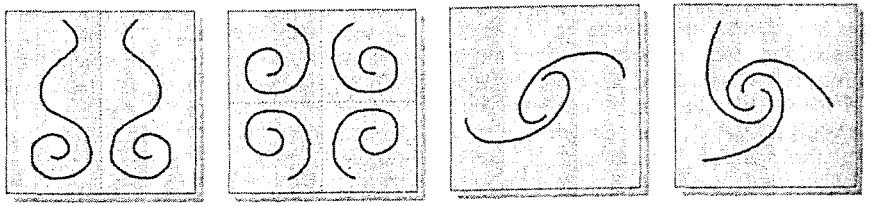
mirror site sit-oglindă – Server de fișiere care conține duplicatul unui set de fișiere aflat la un server foarte solicitat. Siturile-oglindă sunt utilizate pentru a distribui sarcina la mai multe servere sau pentru a evita aglomerarea circuitelor internaționale intens solicitate.

MIS *A se vedea* management information service, management information system.

misc. newsgroups grupuri de informare misc. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din ierarhia misc. și au prefixul misc. Aceste grupuri de informare sunt dedicate unor teme care nu își găsesc locul în celelalte ierarhii Usenet standard (comp., news., rec., sci., soc. și talk.). *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

.mi.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Michigan, Statele Unite.

mixed cell reference referință mixtă de celulă – În foile de calcul tabelar, referință de celulă (adresa unei celule utilizate într-o formulă) în care linia este relativă (se schimbă automat la mutarea sau la copierea formulei în altă celulă) și coloana este absolută (nu se schimbă la mutarea sau la copierea formulei în altă celulă) sau invers. *A se vedea și* cell (definiția 1).



Oglindire. (A) Simetrie dublă cu axe verticale; (B) simetrie cvadruplă cu axe orizontale și verticale; (C) simetrie dublă radială; (D) simetrie triplă radială.

.mk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Macedonia.

.ml În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mali.

.mm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Myanmar.

MMU *A se vedea* memory management unit.

MMX Prescurtare pentru **M**ulti**m**edia **Ex**tensions. Îmbunătățire a arhitecturii procesoarelor Intel Pentium, care ridică nivelul de performanță al aplicațiilor multimedia și de comunicații.

.mn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mongolia.

mnemonic denumire mnemonică – Cuvânt, poezioară sau alt element de memorare utilizat pentru a asocia ceva simplu și ușor de ținut minte unui set de informații lung sau complex. Denumirile mnemonice sunt utilizate pe larg în domeniul prelucrării datelor. De exemplu, limbajele de programare, în afară de limbajele de mașină, sunt numite și *limbaje simbolice*, deoarece instrucțiunile și operațiile sunt reprezentate prin scurte denumiri mnemonice, cum ar fi *ADD* (de la *addition* – adunare) sau *def* (de la *define* – definire). La fel, sistemele de operare și aplicațiile în care comenzile trebuie scrise la tastatură utilizează denumiri mnemonice pentru a reprezenta instrucțiunile date unui program. De exemplu, MS-DOS folosește denumirea *dir* (de la *directory* – director) pentru cererea listei de fișiere.

MNP10 Prescurtare de la **M**icrocom **N**etworking **P**rotocol Class **10**. Standardul industrial care definește un protocol de comunicații utilizat la conectarea prin modem și o linie telefonică analogică. Cea mai recentă versiune a standardului MNP10 este MNP 10EC (literele EC însemnând Enhanced Cellular). *A se vedea și* communications protocol.

.mn.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Minnesota, Statele Unite.

.mo În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Macao.

mobile computing prelucrare de date mobilă – Utilizarea calculatorului în timpul unei călătorii. Prelucrarea de date mobilă impune de obicei utilizarea unui calculator portabil (alimentat de la baterii), în locul unui calculator desktop.

mode mod – Starea operațională a unui program sau a unui calculator. De exemplu, modul de editare este starea în care programul permite efecturea de modificări în fișiere. *A se vedea și* address mode, compatibility mode, safe mode, video mode, virtual real mode.

modec modec – În telecomunicații, dispozitiv care generează digital semnalele unui modem analogic. Termenul modec este o combinație a termenilor *modem* și *codec*. *A se vedea și* codec (definiția 1), modem.

model model – Reprezentarea matematică sau grafică a unei situații din lumea reală sau a unui obiect (de exemplu, modelul matematic al distribuirii materiei în Univers, modelul tabelar al unei operații comerciale sau modelul grafic al unei molecule). În general, modelele pot fi schimbate sau manipulate, astfel încât creatorii lor să poată vedea cum ar fi afectată versiunea reală de modificarea sau de schimbarea unor condiții. *A se vedea și* modeling, simulation.

modeling modelare – **1.** Utilizarea calculatoarelor pentru a descrie comportamentul unui sistem. De exemplu, programele de calcul tabelar pot fi folosite la manipularea datelor financiare care reprezintă veniturile și activitatea unei firme, la elaborarea unor planuri comerciale sau la evaluarea rezultatelor ce se vor obține prin aplicarea unor schimbări propuse în activitatea firmei. *A se vedea și* simulation, spreadsheet program. **2.** Utilizarea calculatoarelor pentru a descrie matematic obiectele fizice și relațiile spațiale dintre ele. De exemplu, programele CAD permit crearea pe ecran a reprezentărilor unor obiecte cum ar fi scule, clădiri, molecule complexe sau automobile. Pentru aceste modele, se folosesc ecuații care creează liniile, curbele și celelalte forme și care plasează aceste elemente corespunzător în relație unele cu celelalte și în relație cu spațiul bidi- mensional sau tridimensional în care sunt dese- nate. *A se vedea și* CAD, rendering, solid model, surface modeling, three-dimensional model, two-dimensional model, wire-frame model.

modem modem – Prescurtare de la **mod**ulator/**dem**odulator. Dispozitiv de comunicații care permite unui calculator să transmită informații printr-o linie telefonică obișnuită. Cum calculatorul este digital (lucrează cu semnale electrice discrete care reprezintă cifre binare 0 și 1), iar linia telefonică este analogică (transportă semnale care pot varia continuu într-o anumită plajă), modemurile trebuie să convertească semnalele digitale în semnale analogice și viceversa. În timpul transmisiei, modemurile suprapun (modulează) semnalele digitale ale calculatorului pe frecvența purtătoare a liniei telefonice. În timpul recepției, modemurile extrag (demodulează) informațiile aduse de purtătoare și le transferă calculatorului într-o formă digitală. Pe lângă transmiterea și primirea informațiilor, modemurile complexe execută și alte funcții, cum ar fi formarea automată a numărului de telefon, preluarea automată a unui apel sau reformarea numărului de telefon. Toate acestea sunt executate însă numai dacă la calculator rulează un program de comunicații corespunzător; în lipsa acestuia, modemurile nu pot fi utilizate.

modem bank bancă de modemuri – Grup de modemuri conectate la un server întreținut de un furnizor de servicii Internet sau de un operator de BBS sau de rețea locală. Cele mai multe bănci de modemuri sunt configurate astfel încât un utilizator de la distanță formează un singur număr de telefon și apelul este rutat la un număr de telefon disponibil din bancă. *A se vedea și* BBS (definiția 1), ISP, LAN.

modem eliminator eliminator de modem – Dispozitiv care permite ca două calculatoare să comunice fără modemuri. *A se vedea și* null-modem.

modem port port de modem – Port serial prin intermediul căruia un modem extern poate fi conectat la calculator. *A se vedea și* modem, serial port.

modem ready modem gata – *A se vedea* MR.

moderated moderat – Care poate fi revizuit de un moderator. Moderatorul poate elimina porțiunile provocatoare sau nesemnificative din articole sau mesaje înainte de a le redistribui pe acestea într-un grup de informare, într-o listă poștală sau în alt sistem de livrare a mesajelor.

moderated discussion discuție moderată – Comunicația care se realizează în cadrul unei liste poștale, al unui grup de informare sau al altui forum on-line și care este editată de un moderator. Când cineva contribuie cu un mesaj la o discuție moderată, moderatorul evaluează mesajul respectiv și îl trimite mai departe doar dacă consideră că este relevant pentru tema discuției. Conținutul unei discuții moderate este considerat de obicei mai valoros decât al uneia nemoderate, deoarece informațiile sunt filtrate de „cerber", care se presupune că elimină pasajele inutile. Mai mult, unii moderatori elimină și materialele care conțin elemente obscene, pornografice sau provocatoare. *A se vedea și* mailing list, moderator, newsgroup.

moderator moderator – În unele grupuri de informare și liste poștale din Internet, persoană care filtrează mesajele înainte de a le redistribui membrilor grupului de informare sau ai listei. Moderatorul elimină sau editează mesajele pe care nu le consideră corespunzătoare. *A se vedea și* mailing list, newsgroup.

modified frequency modulation encoding codificare prin modulare în frecvență modificată – Se notează prescurtat codificare MFM. Metodă utilizată pe larg pentru stocarea datelor pe discuri. Codificarea MFM se bazează pe o tehnică mai veche, numită codificare prin modulare în frecvență, a cărei eficiență a fost îmbunătățită prin reducerea cantității necesare de informații de sincronizare și prin codificarea magnetică a fiecărui bit în funcție de starea bitului înregistrat anterior. Codificarea MFM permite stocarea pe disc a unei cantități mai mari de date decât codificarea prin modulare în frecvență și este soluția de configurare adoptată de multe firme producătoare de hard-discuri. Din punct de vedere al utilizării spațiului de disc, această metodă de codificare nu este totuși la fel de eficientă ca tehnica numită codificare RLL (*run-length limited encoding*) sau codificare cu lungime limitată. De comparat cu freqvency modulation encoding, un-lenght limited encoding.

modifier key tastă modificatoare – Tastă care, atunci când este apăsată simultan cu altă tastă, schimbă semnificația acelei taste. *A se vedea și* Alt key, Command key, Control key, Shift key.

modify structure modificare de structură – Operator existent în unele sisteme de gestionare a bazelor de date, care permite adăugarea sau ștergerea unor câmpuri (coloane) fără să fie necesară refacerea întregii baze de date.

MO disk disc MO – *A se vedea* magneto-optic disc.

MO disk drive unitate de disc MO – *A se vedea* magneto-optic disc.

Modula-2 Limbaj de nivel înalt modular, creat în 1980 de Niklaus Wirth. Derivat din Pascal, Modula-2 s-a remarcat prin accentul pus pe programarea modulară, suportul pentru abstractizarea datelor și lipsa unor funcții și proceduri standard. *A se vedea și* modular programming.

modular design proiectare modulară – Modalitate de proiectare a hardware-ului sau software-ului. În cazul proiectării modulare, proiectul este divizat în porțiuni mici (module), fiecare dintre ele fiind elaborată, verificată și finalizată independent, după care este combinată cu celelalte în produsul final. Fiecare unitate este concepută să execute o anumită funcție și, prin urmare, poate fi inclusă într-o „bibliotecă" de module, putând fi refolosită și la alte produse similare. În programare, de exemplu, un modul poate fi alcătuit din instrucțiuni referitoare la mutarea cursorului în cadrul unei ferestre de pe ecran. Cum modulul este conceput ca o unitate independentă, care să interacționeze cu alte secțiuni ale unui program, poate fi folosit și în alt program, reducându-se astfel timpul de elaborare și de verificare.

modular jack jack modular – *A se vedea* phone connector.

modular programming programare modulară – Metodă de programare în care programul este împărțit în mai multe module compilate independent. Fiecare modul exportă anumite elemente specificate (constante, tipuri de date, variabile, funcții, proceduri), iar celelalte elemente au un caracter privat, aparținând doar modulului respectiv (celelalte module pot utiliza doar elementele exportate). Modulele clarifică și regularizează interfețele dintre părțile principale ale programului, facilitând programarea în grup și utilizarea unor tehnici de programare sigure. Programarea modulară este metoda premergătoare programării orientate spre obiecte. *A se vedea și* module (definiția 1), object-oriented programming.

modulate a modula – A schimba intenționat caracteristicile unui semnal, de obicei în vederea transmiterii informațiilor.

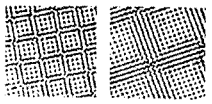
modulation modulare – **1.** Procesul de modificare a caracteristicilor unei unde purtătoare

având o anumită amplitudine și frecvență, astfel încât variațiile introduse să aibă semnificația unor informații utile. **2.** În comunicațiile dintre calculatoare, mijlocul prin care un modem convertește informațiile digital trimise de calculator într-o formă analogică, ce poate fi transportată de o linie telefonică.

module modul – **1.** Referitor la programare, ansamblu de rutine și structuri de date care execută un anumit task sau implementează un anumit tip abstract de date. De obicei, modulele au două părți: interfața, care prezintă constantele, tipurile de date, variabilele și rutinele accesibile altor module sau rutine, și implementarea, care este privată (accesibilă doar modulului respectiv) și care conține codul sursă al rutinelor din modul. *A se vedea și* abstract data type, information hiding, Modula-2, modular programming. **2.** Referitor la hardware, componentă de sine stătătoare care asigură executarea unei anumite funcții a sistemului și care poate fi înlocuită de altă componentă care execută o funcție asemănătoare. *A se vedea și* memory card, SIMM.

modulo modulo – Operație matematică al cărei rezultat este restul împărțirii. De exemplu, 17 modulo 3 = 2, deoarece în urma împărțirii lui 17 la 3 se obține restul 2. Operațiile modulo sunt utilizate în programare.

moiré moar – Aspect ondulat sau pâlpâire a imaginii afișate sau tipărite cu o rezoluție necorespunzătoare. Modelele de moar sunt determinate de mai mulți parametri, printre care se numără dimensiunea și rezoluția imaginii, rezoluția dispozitivului de ieșire și unghiul de rotire a sitei autotipiei. A se vedea ilustrația.



Moar.

molecular beam epitaxy epitaxie cu fascicul molecular – Proces utilizat în fabricarea dispozitivelor cu semiconductoare (de exemplu, circuitele integrate). Un dispozitiv care folosește epitaxia cu strat molecular creează straturi subțiri de material semiconductor prin vaporizarea materialului și dirijarea lui sub forma unui fascicul de molecule spre substratul pe care trebuie depus. Această tehnică permite crearea unor straturi foarte subțiri, a căror grosime este controlată foarte precis.

monadic monadic – *A se vedea* unary.

monitor monitor – Dispozitivul pe care sunt afișate imaginile generate de adaptorul video al unui calculator. Termenul *monitor* se referă de obicei la un display și la carcasa sa. Monitorul se atașează la adaptorul video prin intermediul unui cablu. *A se vedea și* CRT.

monochrome monocrom – Ceea ce ține de, aparține sau este un monitor care afișează imaginile doar într-o culoare – negru pe alb (așa cum afișau vechile monitoare Macintosh) sau portocaliu sau verde pe negru (ca în cazul vechilor monitoare IBM și al altor monitoare monocrome). Termenul se utilizează și în cazul unui monitor care afișează doar nuanțe ale unei singure culori, cum este monitorul cu nunațe de gri.

monochrome adapter adaptor monocrom – Adaptor video capabil să genereze semnal video pentru o singură culoare de prim-plan sau, uneori, pentru un domeniu de nuanțe ale aceleiași culori, cum este monitorul cu nuanțe de gri.

monochrome display display monocrom – **1.** Display capabil să redea doar o culoare. Culoarea afișată depinde de fosforul depus pe ecranul displayului (adesea verde sau portocaliu). **2.** Display capabil să redea o gamă de nuanțe ale unei singure culori, cum este monitorul cu nunațe de gri.

Monochrome Display Adapter *A se vedea* MDA.

monochrome graphics adapter adaptor de grafică monocrom – *A se vedea* HGC.

monochrome monitor monitor monocrom – *A se vedea* monochrome display.

monographics adapter adaptor de grafică monocrom – Adaptor video care poate afișa text și grafică într-o singură culoare; orice adaptor video compatibil cu Hercules Graphics Card (HGC). *A se vedea și* HGC.

monospace font font monospațial – Font (set de caractere având un anumit stil și o anumită dimensiune) similar celui utilizat de mașinile de scris, ale cărui caractere ocupă același spațiu pe orizontală, indiferent de lățimea lor. De exemplu, *i* ocupă același spațiu ca și litera *m*.

```
Aceasta propozitie este scrisa cu
un font monospatial.
```


Se mai numește și fixed-width font (font cu lățime fixă). *A se vedea și* monospacing. *De comparat cu* proportional font.

monospacing monospațiere – Referitor la tipărire și afișare, mod de spațiere în care fiecare caracter ocupă același spațiu pe orizontală, indiferent dacă este un caracter lat (cum este *m*) sau îngust (cum este *i*). *Se mai numește și* fixed spacing (spațiere fixă), fixed-pitch spacing (spațiere cu distanță fixă), fixed-width spacing (spațiere cu lățime fixă). A se vedea și monospace font. *De comparat cu* proportional spacing.

Monte Carlo method metoda Monte Carlo – Tehnică matematică în care se utilizează calcule repetate și numere aleatorii pentru a se găsi soluția aproximativă a unei probleme complexe. Metoda Monte Carlo, numită astfel pentru a sugera asemănarea cu jocurile de noroc practicate în cazinourile de la Monte Carlo, poate fi utilizată în situații în care este posibilă calcularea probabilității de apariție a unui eveniment, dar nu și efectele complexe ale altor factori.

.montreal.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Montreal, Canada.

MOO prescurtare de la **M**UD, **o**bject **o**riented. Formă de mediu MUD, care conține un limbaj orientat spre obiecte ce permite utilizatorului să creeze zone și obiecte în interiorul mediului MOO. În general, mediile MOO sunt întrebuințate în comunicații și programare, nefiind utilizate pentru jocuri la fel de mult ca mediile MUD. *A se vedea și* MUD.

.moov La calculatoarele Macintosh, extensia care indică un fișier video QuickTime MooV. *A se vedea și* MooV.

MooV Formatul de fișier pentru filmele QuickTime, care permite stocarea unor piste sincronizate de control, video, audio și text. *A se vedea și* QuickTime.

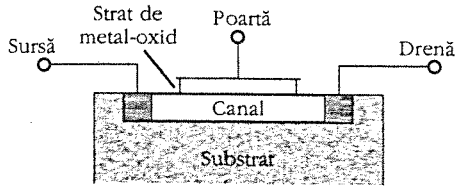
morphing morfare – Prescurtare de la meta**morphosing** (metamorfozare). Proces prin care o imagine este transformată treptat în alta, creându-se iluzia unei metamorfoze care se realizează rapid. Un efect special utilizat adesea în filme, morfarea poate fi obținută cu diverse pachete de software, la calculatoare cu performanțe ridicate. *A se vedea și* tween.

MOS Acronim pentru **m**etal-**o**xide-**s**emiconductor (metal-oxid-semiconductor). Tehnologie de circuite integrate cu care se realizează tranzistoare cu efect de câmp (FET) prin dispunerea unui strat izolator, de bioxid de siliciu, între un electrod (numit poartă) și un „canal" dintr-un material semiconductor. Această tehnologie este utilizată pentru producerea atât a componentelor discrete, cât și a circuitelor integrate. Printre avantajele circuitelor integrate MOS se numără densitatea mare de componente, viteza mare și consumul redus. Dispozitivele MOS se defectează ușor în prezența electricității statice. De aceea, înainte de a fi instalate în circuit, trebuie să fie păstrate cu terminalele introduse într-o spumă conductoare, pentru a preveni acumularea electricității statice. *A se vedea și* FET, MOSFET.

Mosaic Primul browser World Wide Web grafic utilizat pe larg. Publicat prin Internet la începutul anului 1993 de către organizația NCSA (National Center for Supercomputing Applications) din cadrul Universității Illinois din Urbana-Champaign, Mosaic este disponibil sub formă de versiuni freeware sau shareware pentru sistemele Windows, Macintosh și X Window. Mosaic se deosebește de alte browsere Web mai vechi prin ușurința utilizării și introducerea imaginilor in-line în documentele Web. *Se mai numește și* NCSA Mosaic.

MOSFET Acronim pentru **m**etal-**o**xide-**s**emiconductor **f**ield-**e**ffect **t**ransistor (tranzistor cu efect de câmp metal-oxid-semiconductor). Tip de tranzistor cu efect de câmp în care un strat de bioxid de siliciu izolează un electrod metalic (numit poartă) de un „canal" dintr-un material semiconductor. Tranzistoarele MOSFET au o impedanță de intrare foarte mare și, ca urmare, au nevoie de o putere de comandă extrem de mică. Aceste tranzistoare sunt utilizate în multe aplicații audio, cum ar fi circuitele amplificatoare cu câștig mare. La fel ca și celelalte dispozitive MOS, tranzistoarele MOSFET se defectează ușor în prezența electricității statice. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* FET, MOS.

most significant bit cel mai semnificativ bit – În cazul unui număr binar reprezentat de unul sau mai mulți octeți, bitul de ordin superior, fără a lua în considerare bitul de semn. *Acronim:* MSB. *A se vedea și* high-order. *De comparat cu* least significant bit.



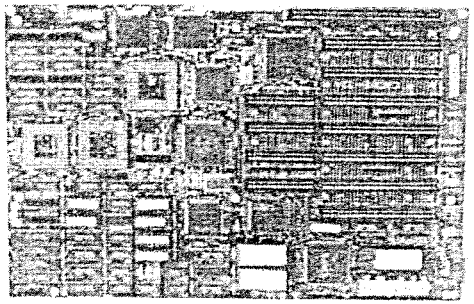
MOSFET. Schema de principiu a unei secțiuni transversale printr-un tranzistor MOSFET.

most significant character cel mai semnificativ caracter – Într-un șir, caracterul de ordinul superior (primul din stânga). *Acronim:* MSC. *A se vedea și* high-order. *De comparat cu* least significant character.

most significant digit cea mai semnificativă cifră – În reprezentarea unui număr, cifra de ordin superior (prima din stânga). De exemplu, 4 este cifra cea mai semnificativă în numărul 456,78. *Acronim:* MSD. *A se vedea și* high-order. *De comparat cu* least significant digit.

MOTD *A se vedea* message of the day.

motherboard placă de bază – Principala placă cu circuite dintr-un sistem de calcul, cea pe care se găsesc cele mai importante componente. Pe placa de bază se află procesorul, memoria principală, circuitele de suport, controllerul de magistrală și conectoarele magistralei. Celelalte plăci, cum ar fi placa extensiei de memorie sau plăcile cu porturile de intrare/ieșire, se pot atașa la placa de bază prin intermediul conectoarelor magistralei. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* expansion slot. *De comparat cu* daughterboard.

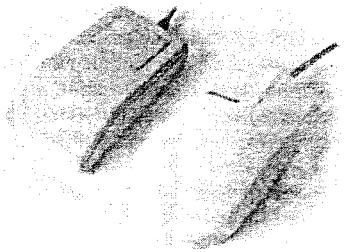


Placă de bază.

Motion JPEG Standard de stocare a secvențelor video dinamice, care este propus de organizația JPEG (Joint Photographic Experts Group) și care utilizează comprimarea de imagini JPEG pentru fiecare cadru al secvenței. *A se vedea și* JPEG (definiția 1). *De comparat cu* MPEG (definiția 1).

mount a monta – A face ca un disc sau o bandă să devină accesibile sistemului de fișiere al unui calculator. Termenul este utilizat de obicei cu referire la folosirea discurilor la calculatoarele Apple Macintosh și cele bazate pe UNIX.

mouse mouse – Dispozitiv de indicare foarte răspândit. Principalele caracteristici ale unui mouse sunt: forma turtită (care permite apucarea lui cu o mână), unul sau două butoane plasate pe fața superioară, un dispozitiv de detectare a deplasării (de obicei o bilă) plasat dedesubtul lui și un cablu cu care se leagă la calculator. Prin mișcarea mouse-ului pe o suprafață (de exemplu, pe birou), utilizatorul controlează cursorul afișat pe ecran. Mouse-ul este un dispozitiv de indicare relativ, deoarece nu trebuie să se deplaseze între anumite limite și poziția sa pe o suprafață nu corespunde în mod unic unei locații a ecranului. Pentru a selecta un articol sau o comandă de pe ecran, utilizatorul apasă unul dintre butoanele mouse-ului, această acțiune fiind numită „clic". Vezi ilustrația. *A se vedea și* bus mouse, mechanical mouse, optical mouse, optomechanical mouse, relative printing device, serial mouse. *De comparat cu* trackball.



Mouse. Două tipuri de mouse: pentru calculatoarele Apple Macintosh (stânga) și pentru calculatoarele IBM PC sau compatibile (dreapta).

MouseKeys Caracteristică a mediului Microsoft Windows care permite utilizatorului să mute indicatorul mouse-ului cu ajutorul tastelor numerice. Această caracteristică este destinată în primul rând persoanelor handicapate care folosesc cu dificultate un mouse obișnuit. *A se vedea și* mouse.

mouse pad suport de mouse – Suprafață pe care poate fi mișcat mouse-ul, de obicei o bucată de cauciuc dreptunghiulară, acoperită cu o țesătură, care oferă o aderență mai mare decât lemnul sau sticla de pe suprafața unui birou. *A se vedea și* mouse.

mouse pointer indicatorul mouse-ului – Element care este afișat pe ecran și care-și schimbă poziția pe măsură ce utilizatorul mișcă mouse-ul. În funcție de poziția indicatorului mouse-ului și de operația executată de programul utilizat, porțiunea de ecran în care apare indicatorul va fi ținta unei acțiuni atunci când utilizatorul va apăsa pe unul dintre butoanele mouse-ului. *A se vedea și* block cursor, cursor (definiția 3).

mouse port port de mouse – **1.** În cazul multor calculatoare compatibile PC, un conector dedicat, cu care poate fi atașat calculatorului un mouse sau alt dispozitiv de indicare. Dacă nu este disponibil un port de mouse, poate fi utilizat un port serial pentru a atașa mouse-ul la calculator. *A se vedea și* connector, mouse, pointing device, serial port. **2.** În cazul unui calculator Apple Macintosh, portul Apple Desktop Bus. *A se vedea și* Apple Desktop Bus.

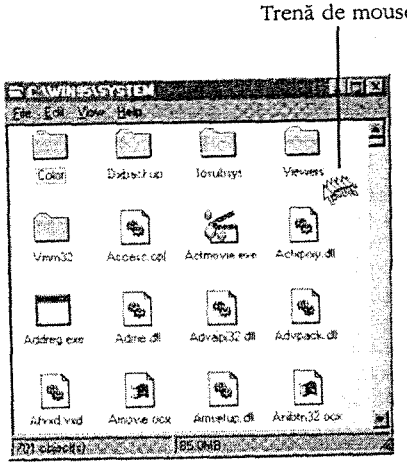
mouse scaling scalarea mouse-ului – *Vezi* mouse sensitivity.

mouse sensitivity sensibilitatea mouse-ului – Relația dintre mișcarea mouse-ului și mișcarea cursorului de pe ecran. Cu cât mouse-ul este mai sensibil, cu atât se semnalează calculatorului mai multe „mișcări de mouse" pentru aceeași lungime de deplasare fizică. Scăderea sensibilității duce la mișcări mai mici pentru aceeași lungime, astfel încât utilizatorul poate poziționa cursorul cu mai multă precizie. Sensibilitatea redusă este utilă în aplicațiile care cer o poziționare precisă, de exemplu aplicațiile CAD/CAM și cele de grafică, în timp ce sensibilitatea mare este necesară în aplicații care cer o deplasare rapidă a cursorului pe suprafața ecranului și în aplicații cum sunt browserele Web, procesoarele de texte și foile de calcul tabelar, în care

cursorul este utilizat mai ales pentru selectarea butoanelor și a textului. *Se mai numește și* mouse scaling (scalarea mouse-ului), mouse tracking (urmărirea mouse-ului).

mouse tracking urmărirea mouse-ului – *A se vedea* mouse sensitivity.

mouse trails trenă de mouse – Crearea pe ecran a unei urme care indică traseul indicatorului de mouse, astfel încât să fie mai ușor de văzut. Trena de mouse este utilă în cazul calculatoarelor laptop și notebook, în particular al celor care au displayuri cu matrice pasivă sau monocrome. Datorită rezoluției relativ joase și contrastului mic al acestor ecrane, utilizatorul poate pierde cu ușurință din vedere indicatorul mic de mouse. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* mouse pointer, submarining.



Trenă de mouse.

.mov Extensia utilizată pentru fișierele de filme în formatul QuickTime al firmei Apple. *A se vedea și* QuickTime.

move mutare – Comandă sau instrucțiune cu care se transferă informații dintr-un loc în altul. În funcție de operația implicată, mutarea poate afecta datele din memoria calculatorului ori textul sau imaginile grafice dintr-un fișier de date. În programare, de exemplu, o instrucțiune de mutare ar putea transfera o valoare izolată dintr-o locație în alta. În aplicații, pe de altă parte, o comandă de mutare ar putea

transfera dintr-un document în altul un paragraf dintr-un text sau un element dintr-o imagine grafică. Spre deosebire de copiere, care creează o dublură a informațiilor, mutarea șterge informațiile din poziția inițială. *De comparat cu* copy.

.movie *A se vedea* .mov.

Moving Pictures Experts Group *A se vedea* MPEG.

Mozilla Poreclă a browserului Web Netscape Navigator, inventată de Netscape Corporation. *A se vedea și* Mosaic, Netscape Navigator.

MPC *A se vedea* Multimedia PC.

.mpeg Extensia care identifică fișierele de imagini grafice în formatul MPEG, specificat de Moving Pictures Experts Group. *A se vedea și* MPEG.

MPEG 1. Acronim pentru **M**oving **P**ictures **E**xperts **G**roup. Set de standarde de comprimare audio și video, elaborat de Joint IOS/IEC Technical Committee on Information Technology. Standardul MPEG conține mai multe variante, fiecare fiind destinată unei anumite situații. *De comparat cu* Motion JPEG. **2.** Fișier de secvențe video/audio în format MPEG. Aceste fișiere au, de obicei, extensia .mpg. *A se vedea și* JPEG. *De comparat cu* Motion JPEG.

MPEG-1 Standardul MPEG original pentru stocarea și regăsirea datelor audio și video, elaborat pentru tehnologia CD-ROM. MPEG-1 definește o lățime de bandă medie de până la 1,5 Mbps, două canale audio și secvențe video fără întrețesere. *A se vedea și* MPEG (definiția 1). *De comparat cu* MPEG-2, MPEG-3, MPEG-4.

MPEG-2 Extindere a standardului MPEG-1, destinată emisiunilor de televiziune, inclusiv HDTV. MPEG-2 definește o lățime de bandă mai mare, de până la 40 Mbps, cinci canale audio, o plajă mai mare de dimensiuni de cadru și secvențe video cu întrețesere. *A se vedea și* HDTV, MPEG (definiția 1). *De comparat cu* MPEG-1, MPEG-3, MPEG-4.

MPEG-3 Standard destinat inițial emisiunilor HDTV (televiziune de înaltă definiție). S-a constatat însă că se putea utiliza standardul MPEG-2, așa că MPEG-3 nu mai există. *A se vedea și* HDTV, MPEG (definiția 1). *De comparat cu* MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4.

MPEG-4 Standard în curs de elaborare, destinat videofoanelor și aplicațiilor multimedia. MPEG-4 definește o lățime inferioară de bandă de până

la 64 Kbps. *A se vedea și* MPEG (definiția 1). *De comparat cu* MPEG-1, MPEG-2, MPEG-3.

.mpg Extensia de fișier care identifică date video/audio comprimate, codificate în formatul specificat de Moving Pictures Experts Group (MPEG). *A se vedea și* MPEG (definiția 1).

MP/M Acronim pentru **M**ultitasking **P**rogram for **M**icrocomputers. Versiune multitasking, multiutilizator a sistemului de operare CP/M. *A se vedea și* CP/M.

MPOA Acronim pentru **M**ulti-**P**rotocol **O**ver **A**TM. Specificație elaborată de ATM Forum (un grup de utilizatori și distribuitori de produse ATM) în vederea integrării tehnologiei ATM în rețele existente de tip Ethernet, de tip inel cu token și de tip TCP/IP. *A se vedea și* ATM (definiția 1).

MPP *A se vedea* massively parallel processing, massively parallel processor.

MPPP *A se vedea* Multilink Point-to-Point Protocol.

MPR II Standard creat pentru a limita emisiile câmpurilor magnetice și electrice din monitoare, inclusiv a emisiilor de foarte joasă frecvență. MPR II este un standard cu caracter facultativ. A fost elaborat de Institutul de Măsurători și Verificări din Suedia în 1987 și a fost actualizat în 1990.

mput În cazul multor clienți FTP, comanda cu care se cere clientului local să transmită mai multe fișiere unui server de la distanță.

.mq În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Martinica.

.mr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mauritania.

MR Acronim pentru **m**odem **r**eady (modem gata). Indicator luminos de pe panoul frontal al modemului, care semnalează că modemul este gata de lucru.

.ms În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Montserrat.

ms *A se vedea* millisecond.

MSB *A se vedea* most significant bit.

MSC *A se vedea* most significant character.

MSD *A se vedea* most significant digit.

MS-DOS Prescurtare de la **M**icrosoft **D**isk **O**perating **S**ystem. Sistem de operare monotasking și mono utilizator, cu interfață cu linie de comandă, lansat pe piață în 1981 pentru calculatoarele IBM PC și cele compatibile. Ca și alte sisteme de operare, MS-DOS controlează operații cum ar fi citirea/scrierea pe disc, afișarea video, introducerea datelor de la tastatură și multe funcții interne legate de executarea programelor și întreținerea fișierelor.

MS-DOS mode modul MS-DOS – Shell care emulează mediul MS-DOS într-un sistem pe 32 de biți, cum este Windows 95. *A se vedea și* MS-DOS, shell[1].

MS-DOS shell shellul MS-DOS – Shell cu prompt pe linia de comandă, care permite utilizatorului să interacționeze cu MS-DOS sau cu un sistem de operare care emulează sistemul MS-DOS.

MSDOS.SYS Unul dintre cele două fișiere de sistem ascunse, instalate pe un disc de pornire MS-DOS. MSDOS.SYS, numit IBMDOS.SYS în versiunile IBM ale sistemului de operare MS-DOS, conține software-ul care constituie inima (nucleul) sistemului de operare. *A se vedea și* IO.SYS.

msec *A se vedea* millisecond.

MSI *A se vedea* medium-scale integration.

MSN *A se vedea* The Microsoft Network.

MSP *A se vedea* Message Security Protocol.

.ms.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mississippi, Statele Unite.

MS-Windows *A se vedea* Windows.

.mt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Malta.

MTBF Acronim pentru **m**ean **t**ime **b**etween **f**ailures (durată medie între defecțiuni). Intervalul mediu de timp, exprimat în general în mii sau zeci de mii de ore (numit uneori și *power-on hours* sau *PoH* – ore de funcționare) care se scurge până când o piesă hardware se defectează sau necesită întreținere.

MTTR Acronim pentru **m**ean **t**ime **t**o **r**epair (durată medie de reparare). Intervalul mediu de timp, exprimat în general în ore, care este necesar reparării unei piese defecte.

.mu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mauritius.

MUD, Object-Oriented *A se vedea* MOO.

MUD Acronim pentru **m**ulti**u**ser **d**ungeon (temniță multiutilizator). Mediu virtual din Internet, în care mai mulți utilizatori participă simultan la un joc de roluri și interacționează între ei în timp real. *Se mai numește și* multiuser simulation environment (mediu de simulare multiutilizator).

Multibus Magistrală de extensie elaborată de Intel și utilizată pe larg de proiectanții stațiilor de lucru de mare performanță. Multibus este o magistrală cu lățime de bandă mare (execută transferurile de date foarte rapid) și poate fi controlată de mai multe dispozitive master de magistrală. *A se vedea și* bus.

multicast backbone coloană vertebrală de difuzare pe grupuri – *A se vedea* MBONE.

multicasting difuzare pe grupuri – Procesul de trimitere a mesajelor simultan către mai multe destinații din rețea.

Multi-Color Graphics Array *A se vedea* MCGA.

multi-element multielement – Care constă din mai multe elemente de date, toate având același format de stocare a aceluiași tip de informație. Elementele de date pot fi simple variabile, așa cum este cazul unui vector de variabile întregi, sau pot fi structuri de date mai complicate, cum ar fi un vector de înregistrări ale salariaților, în care fiecare înregistrare conține câmpuri pentru numele salariatului, adresa acestuia, mărimea salariului și așa mai departe.

multifile sorting sortare pe mai multe fișiere – Procesul de sortare a unui volum de date distribuit în mai multe fișiere.

MultiFinder Versiune a interfeței Apple Macintosh Finder, care conține suport pentru multitasking. Principala menire a interfeței MultiFinder este aceea de a permite ca mai multe aplicații să fie rezidente în memorie în același timp. Printr-un singur clic de mouse, se comută între aplicații, iar informațiile dintr-o aplicație pot fi copiate în altă aplicație. Dacă aplicația activă permite un adevărat multitasking, pot fi executate taskuri în fundal. *A se vedea și* Finder.

multifunction board placă multifuncțională – Placă add-in de calculator, care asigură mai multe funcții. Plăcile multifuncționale destinate calculatoarelor personale conțin de obicei memorie suplimentară, porturi seriale/paralele și ceas-calendar.

multilayer multistrat – **1.** Referitor la plăci, ceea ce aparține sau ține de o placă cu circuite imprimate care conține două sau mai multe straturi. Fiecare strat are propriile sale trasee, care asigură legătura între diferite componente electronice și între straturi. Straturile sunt laminate sub forma unei singure plăci, pe care sunt

apoi implantate componentele, cum ar fi circuitele integrate, rezistoarele și condensatoarele. Placa multistrat permite realizarea unor trasee mai complicate decât în cazul utilizării unei plăci cu un singur strat. **2.** În aplicațiile CAD, ceea ce aparține sau ține de desenele realizate pe mai multe straturi, fiecare având un nivel diferit de detaliere sau prezentând obiecte diferite, astfel încât părți distincte ale desenului să poată fi manipulate independent, suprapuse sau separate.

Multilink Point-to-Point Protocol Protocol Internet care permite calculatoarelor să stabilească legături fizice multiple pentru a-și combina lățimile de bandă. Această tehnologie permite crearea unei legături virtuale, care oferă o capacitate mai mare decât cea a unei singure legături fizice. *Acronim:* MPPP. *A se vedea și* PPP.

multimedia multimedia – Combinație de sunete, grafică, animație și secvențe video. În lumea calculatoarelor, multimedia este un subset din hipermedia, în care elementele menționate anterior se combină cu hipertextul. *A se vedea și* hypermedia, hypertext.

Multimedia Extensions *A se vedea* MMX.

Multimedia PC Set de standarde de software și hardware elaborat de Multimedia PC Marketing Council, în care se stabilesc cerințele minime privind capacitatea unui PC de a reda sunetele, imaginile și discurile CD-ROM. *Acronim:* MPC.

Multimedia Personal Computer *A se vedea* Multimedia PC.

multinode computer calculator multinod – Calculator care utilizează mai multe procesoare pentru a partaja executarea unui task complex. *A se vedea și* central processing unit, parallel processing.

multipart forms formulare în mai multe exemplare – Hârtie de imprimantă dispusă în seturi de coli între care este introdus indigo sau pe spatele cărora (cu excepția ultimei coli) este de- pus un strat de substanță chimică având același efect ca și indigo-ul. Formularele în mai multe exemplare sunt desemnate după numărul de exemplare dintr-un set (de exemplu, formulare duble, triple și așa mai departe).

multipass sort sortare prin trecere multiplă – Operație de sortare care, de obicei datorită

algoritmului de sortare utilizat, necesită două sau mai multe treceri prin date înainte de încheiere. *A se vedea și* bubble sort, insertion sort, Shell sort, sort algorithm.

multiple-document interface interfață pentru documente multiple – *A se vedea* MDI.

multiple inheritance moștenire multiplă – Caracteristică a anumitor limbaje de programare orientate spre obiecte, care permite permite crearea unei noi clase plecând de la mai multe clase existente. Moștenirea multiplă extinde și combină tipurile existente. *Acronim:* MI. *A se vedea și* class, inherit, type.

multiple instruction, multiple data streams prelucrarea pe fluxuri de date și de instrucțiuni multiple – *A se vedea* MIMD.

multiple-pass printing tipărire prin mai multe treceri – Formă de tipărire matriceală în care capul de tipărire trece de mai multe ori peste fiecare rând, tipărind de fiecare dată exact în același loc. Tipărirea prin mai multe treceri este utilizată atunci când se dorește o înnegrire mai accentuată a materialului tipărit sau când se corectează erori de aliniere. Imprimantele de calitate înaltă avansează puțin hârtia înainte de a tipări a doua oară același rând, astfel încât punctele unui caracter se intercalează și se obține o imagine mai precis conturată și mai întunecată.

multiple recipients destinatari multipli – **1.** Capacitatea de a trimite mai multe mesaje e-mail în același timp, prin introducerea mai multor adrese e-mail pe același rând. Adresele sunt separate de delimitatoare, cum ar fi virgule sau caractere punct și virgulă. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1), mailing list. **2.** Cei care au subscris la o listă poștală. Un mesaj trimis către o listă ajunge la toți cei care au subscris la lista respectivă.

multiple regression regresie multiplă – Tehnică statistică prin care se încearcă descrierea unei așa-numite variabile „dependente" în funcție de comportamentul mai multor variabile „independente" care se consideră că o afectează. Pentru fiecare variabilă independentă, o analiză de regresie poate determina coeficientul său de corelație, adică măsura în care variațiile variabilei independente determină schimbări în variabila dependentă. *A se vedea și* dependent variable.

multiple-user system sistem pentru mai mulți utilizatori – *A se vedea* multiuser system.

multiplexer multiplexor – **1.** Circuit care selectează o singură ieșire din mai multe intrări. **2.** Dispozitiv care colectează mai multe fluxuri de date și le trimite spre o singură linie de comunicații. Multiplexoarele sunt utilizate fie pentru a atașa mai multe linii de comunicații la un număr mai mic de porturi, fie pentru a atașa mai multe porturi de comunicații la un număr mai mic de linii. *Acronim:* MUX.

multiplexer channel canal multiplexor – Una dintre intrările unui multiplexor. *A se vedea și* multiplexer (definiția 1).

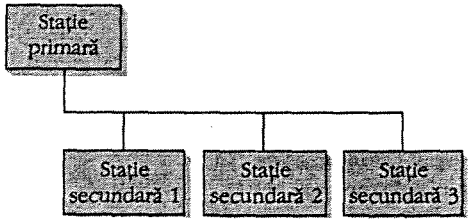
multiplexing multiplexare – Tehnică utilizată în comunicații și în operațiile de intrare/ieșire pentru a transmite simultan mai multe semnale separate prin același canal sau linie. Pentru a menține integritatea fiecărui semnal din canal, multiplexarea separă semnalele prin timp, spațiu sau frecvență. Dispozitivul utilizat la combinarea semnalelor se numește *multiplexor. A se vedea și* FDM, space-division multiplexing, time-division multiplexing.

multiplicand deînmulțit – În aritmetică, numărul care este înmulțit cu alt număr (înmulțitorul). În matematică, deînmulțitul și înmulțitorul sunt interșanjabile, în funcție de cum este privită problema, deoarece rezultatul este același dacă cele două sunt inversate (de exemplu, 2 x 3 = 3 x 2). În schimb, în aritmetica utilizată de calculatoare deînmulțitul este diferit de înmulțitor, deoarece calculatorul execută înmulțirile ca pe adunări repetate. De aceea, 2 x 3 înseamnă „adună 2 de trei ori", în timp ce 3 x 2 înseamnă „adună 3 de două ori". *A se vedea și* factor. *De comparat cu* multiplier (definiția 1).

multiplier înmulțitor (1), multiplicator (2) – **1.** În aritmetică, numărul care indică de câte ori este multiplicat un alt număr (deînmulțitul). *A se vedea și* factor. *De comparat cu* multiplicand. **2.** În prelucrarea datelor, dispozitiv electronic independent din unitatea centrală de prelucrare (CPU), care realizează înmulțirile prin adunarea deînmulțitului cu el însuși de un număr de ori specificat de înmulțitor.

multipoint configuration configurație multipunct – Legătură de comunicații în care mai multe stații sunt conectate secvențial la aceeași linie de comunicații. De obicei, linia de comu-

nicații este controlată de o stație primară (de exemplu, un calculator), iar stațiile atașate la linie sunt secundare. A se vedea ilustrația.



Configurație multipunct.

multiprocessing multiprelucrare – Mod de lucru în care două sau mai multe unități de prelucrare de capacitate aproximativ egală sunt conectate între ele și execută unul sau mai multe procese (programe sau seturi de instrucțiuni) în tandem. Fiecare unitate de prelucrare lucrează la un set diferit de instrucțiuni sau la o parte diferită a aceluiași proces. Scopul este acela de a mări viteza de execuție și de a crește puterea de calcul, la fel ca în cazul prelucrării paralele sau al utilizării unor unități speciale, numite coprocesoare. *De comparat cu* coprocessor, parallel processing.

Multi-Protocol Over ATM *A se vedea* MPOA.

Multipurpose Internet Mail Extensions *A se vedea* MIME.

multiscan monitor monitor cu frecvență de baleiere multiplă – Monitor de calculator care poate lucra la diferite frecvențe de baleiere, pentru a se adapta la diferite rezoluții de ecran.

multisync monitor monitor cu multisincronizare – Monitor capabil să accepte un domeniu larg de frecvențe de sincronizare pe verticală și pe orizontală. Un astfel de monitor poate fi utilizat împreună cu diferite adaptoare video, deoarece se poate adapta automat la frecvențele de sincronizare din semnalul video.

multisystem network rețea multisistem – Rețea de comunicații în care utilizatorii au acces la două sau la mai multe calculatoare gazdă.

multitasking multitasking – Mod de lucru oferit de unele sisteme de operare, în care calculatorul poate executa mai multe taskuri în același timp. *A se vedea și* background[1], context switching, cooperative multitasking, foreground[1], time slice.

multithread application aplicație multifir – Program capabil să ruleze mai multe fire de proces simultan. *A se vedea și* multithreading (definiția 1), thread (definiția 1).

multithreading execuție multifir (1), structură multifir (2) – **1.** Rularea mai multor procese într-o secvență rapidă (multitasking) în cadrul aceluiași program. *A se vedea și* thread (definiția 1). **2.** Referitor la manipularea datelor, tehnică în care nodurile unei structuri de date de tip arbore conțin pointeri care indică nodurile superioare, pentru a face mai eficientă traversarea structurii. *A se vedea și* thread (definiția 2).

multiuser multiutilizator – *A se vedea* multiuser system.

multiuser dungeon temniță multiutilizator – *A se vedea* MUD.

multiuser simulation environment mediu de simulare multiutilizator – *A se vedea* MUD.

multiuser system sistem multiutilizator – Orice sistem de calcul care poate fi utilizat de mai multe persoane. Deși un microcalculator la care lucrează mai multe persoane poate fi considerat un sistem multiutilizator, termenul este rezervat de obicei pentru mașinile la care au acces simultan de mai multe persoane prin diferite sisteme de comunicații sau prin terminale de rețea. *De comparat cu* single-user computer.

multum in parvo mapping mapare multum in parvo – *A se vedea* MIP mapping.

MUMPS Acronim pentru **M**ass(achusetts) **U**tility **M**ulti**P**rogramming **S**ystem. Limbaj de programare avansat, de nivel înalt, cu o bază de date integrată, elaborate în 1966 la Massachusetts General Hospital și utilizate pe larg pentru tranzacțiile comerciale din domeniul medical. O caracterestică unică a sistemului MUMPS este capacitatea de a stoca atât date, cât și fragmente de program în baza sa de date.

MUSE Prescurtare de la **m**ultiuser **s**imulation **e**nvironment (mediu de simulare multiutilizator). *A se vedea* MUD.

Musical Instrument Digital Interface *A se vedea* MIDI.

mutual exclusion excludere mutuală – Tehnică de programare prin care se asigură că doar un

program sau o rutină are acces la un moment dat la o resursă, cum ar fi o locație de memorie, un port de intrare/ieșire sau un fișier. Aceasta se realizează de obicei prin utilizarea unor semafoare (indicatoare folosite la coordonarea mai multor programe sau rutine). *A se vedea și* semaphore.

MUX *A se vedea* multiplexer (definiția 2).

.mv În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Maldive

.mw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Malawi.

.mx În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mexic.

.my În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Malaezia.

My Briefcase Utilitar oferit de Windows 95, care îi ajută pe cei care lucrează în deplasare (în afara biroului) actualizând fișierele modificate

atunci când calculatorul utilizatorului de la distanță este reconectat la rețeaua biroului.

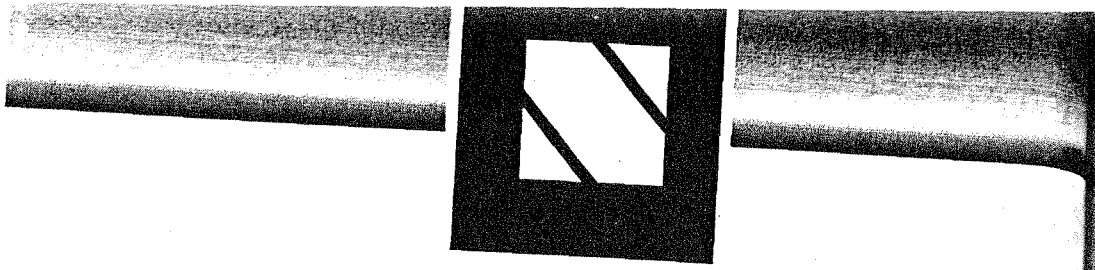
Mylar Peliculă din poliester creată de DuPont, utilizată adesea ca bază a suporturilor de stocare acoperite cu material magnetic (discuri și benzi) și a benzilor cu carbon utilizate de imprimantele cu impact.

Mylar ribbon bandă Mylar – *A se vedea* carbon ribbon.

MYOB Acronim pentru **M**ind **y**our **o**wn **b**usiness (vezi-ți de treabă). Expresie utilizată în mesajele e-mail și în publicațiile din grupurile de informare.

my two cents Expresie cu caracter familiar utilizată în articolele din grupurile de informare și, mai rar, în mesajele e-mail sau listele poștale, pentru a anunța că mesajul este contribuția autorului la discuția care este în curs de desfășurare. *Se mai numește și* $0.02. *A se vedea și* mailing list, newsgroup.

.mz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mozambic.



n *A se vedea* nano.

.na În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Namibia.

NAK Acronim pentru **n**egative **ack**nowledgment (confirmare negativă). Cod de control, caracterul ASCII 21 (15 în sistemul hexazecimal), transmis stației sau calculatorului expeditor de către unitatea destinatară pentru a semnala că informația ce a fost primită conține erori. *De comparat cu* ACK.

Name Binding Protocol *A se vedea* NBP.

named anchor ancoră denumită – Într-un document HTML, etichetă care are rolul de destinație pentru o hiperlegătură. Ancorele denumite permit crearea unei legături la o anumită locație dintr-un document. *Se mai numește și* named target (țintă denumită). *A se vedea și* anchor (definiția 2), HTML, hyperlink.

named target țintă denumită – *A se vedea* named anchor.

name server server de nume – *A se vedea* CSO name server, DNS server.

name-value pair pereche nume-valoare – **1.** În limbajul de programare Perl, set de date în care datele sunt asociate cu un nume. *A se vedea și* Perl. **2.** În programarea CGI, unul dintre articolele de date colectate de browser dintr-un formular HTML și transferate prin server unui script CGI pentru prelucrare. *A se vedea și* CGI, CGI script, HTML.

NAMPS Acronim pentru **N**arrow-band **A**nalog **M**obile **P**hone **S**ervice. Standard propus de Motorola Corporation, care introduce în actualul standard AMPS, de telefonie celulară, posibilitatea de utilizare a datelor digitale de semnalizare, mărindu-i astfel capacitatea și nivelul de performanță. *A se vedea și* AMPS.

nano- nano – Se notează prescurtat n. Prefix metric cu semnificația de 10^{-9} (o miliardime).

nanosecond nanosecundă – Miliardime de secundă. Nanosecunda este intervalul de timp utilizat la aprecierea vitezei de calcul, în particular, a vitezei cu care semnalele electrice trec prin circuitele unui calculator. Se notează prescurtat ns.

NAP *A se vedea* National Attachment Point.

narrowband bandă îngustă – Lățime de bandă rezervată de FCC pentru serviciile radio mobile sau portabile, cum ar fi sistemele de pagere avansate, care oferă comunicații în două sensuri și rate de transmisie cuprinse între 50 bps și 64 Kbps. Banda îngustă se referea ante- rior la lățimea de bandă de la 50 la 150 bps. *A se vedea și* bandwidth, FCC. *De comparat cu* broadband.

Narrow SCSI Interfață SCSI sau SCSI-2 care poate transfera date doar pe 8 biți. *A se vedea și* SCSI, SCSI-2. *De comparat cu* Fast/Wide SCSI, Wide SCSI.

NAT Acronim pentru **n**etwork **a**ddress **t**ranslation (translatarea adresei de rețea). Procesul de convertire a adreselor IP dintr-un intranet sau din altă rețea privată (numit *stub domain* – domeniu de racord) în adrese IP de Internet și viceversa. Această metodă face posibilă utilizarea unui număr mare de adrese în cadrul unui domeniu de racord, fără a epuiza numărul limitat de adrese IP de Internet. *A se vedea și* Internet, IP address.

National Attachment Point Unul dintre cele patru puncte de schimb pentru traficul din Internet sponsorizate de National Science Foundation. Furnizorii de servicii Internet se conectează la unul dintre aceste puncte pentru a face schimb de date cu alți furnizori. Cele patru puncte sunt plasate în zona San Francisco Bay (întreținut de Pacific Bell), Chicago (operat de Ameritech), New York (întreținut de Sprint) și Washington, D. C. (întreținut de MFS). *Acronim:* NAP.

National Center for Supercomputing Applications *A se vedea* NCSA (definiția 1).

National Information Infrastructure Viitoare rețea de mare suprafață cu lățime de bandă mare, propusă de guvernul Statelor Unite pentru transportul datelor, al faxurilor, al secvențelor video și al vocilor pe tot teritoriul Statelor Unite. Rețeaua urmează să fie realizată, în cea mai mare parte, de firme private, principala motivație a acestora fiind distribuirea de filme la domiciliu la cerere. Multe dintre serviciile propuse sunt sau vor deveni în curând disponibile și în Internet. *Acronim:* NII. *A se vedea și* Information Superhighway. *De comparat cu* Internet.

National Science Foundation Instituție guvernamentală din Statele Unite care susține cercetările științifice prin finanțarea proiectelor de cercetare și a proiectelor care facilitează comunicațiile științifice, cum este NSFnet, fosta coloană vertebrală a Internetului. *A se vedea și* backbone (definiția 1), NSFnet.

National Television System Committee *A se vedea* NTSC.

native nativ – Ceea ce aparține sau ține de ceva ce este în forma originală. De exemplu, multe aplicații pot lucra cu fișiere având diferite formate; formatul de fișier pe care îl utilizează aplicația intern este formatul nativ. Fișierele care utilizează alt format sunt convertite de aplicație în formatul nativ înainte de a putea fi folosite.

native application aplicație nativă – Program scris pentru un anumit tip de microprocesor, cu alte cuvinte, program compatibil binar cu un procesor. În general, aplicațiile native rulează mai repede decât celelalte aplicații, care trebuie să utilizeze un program de emulare. *A se vedea și* binary compatibility, emulator.

native code cod nativ – Cod specific unei anumite mașini sau procesor.

native compiler compilator nativ – Compilator care produce cod de mașină pentru calculatorul la care rulează, spre deosebire de un cross-compilator, care produce cod pentru alt tip de calculator. Cele mai multe compilatoare sunt compilatoare native. *A se vedea și* compiler (definiția 2), cross-compiler.

native file format format de fișier nativ – Formatul pe care îl utilizează intern o aplicație pentru a prelucra datele. Pentru a putea lucra cu fișiere în alt format, o aplicație trebuie să le convertească în formatul nativ. De exemplu, un procesor de texte poate recunoaște fișierele de text în format ASCII, dar le convertește în formatul său nativ înainte de a le afișa.

native language limbaj nativ – *A se vedea* limbaj gazdă.

natural language limbaj natural – Limbajul vorbit și scris de oameni, spre deosebire de un limbaj de programare sau un limbaj de mașină. Înțelegerea limbajului natural și aproximarea lui într-un mediu de calculator este unul dintre obiectivele cercetării în domeniul inteligenței artificiale.

natural-language processing prelucrarea limbajului natural – Domeniu al informaticii și al lingvisticii în care sunt studiate sistemele de calcul care pot recunoaște și reacționa la limbajul uman, scris sau vorbit. *A se vedea și* artificial intelligence. *De comparat cu* speech recognition.

natural language query interogare în limbaj natural – Interogare a unui sistem de baze de date care se compune dintr-un subset al unui limbaj natural, cum ar fi limba engleză sau japoneza. Pentru a putea fi analizată de sistem, interogarea trebuie să respecte anumite reguli restrictive de sintaxă. *A se vedea și* parse, syntax.

natural-language recognition recunoașterea limbajului natural – *A se vedea* speech recognition.

natural language support suport pentru limbajul natural – Sistem de recunoaștere a vocii care permite utilizatorului să controleze calculatorul prin intermediul unor comenzi verbale, date în propria sa limbă. *Acronim:* NLS.

natural number număr natural – Număr întreg, egal sau mai mare ca zero. *A se vedea și* integer (definiția 1).

navigation bar bară de navigare – Într-o pagină Web, grup de hiperlegături care asigură deplasarea într-un anumit sit Web. *A se vedea și* hyperlink.

navigation keys taste de navigare – Tastele care controlează deplasarea cursorului: cele patru taste cu săgeată, Backspace, End, Home, Page Down și Page Up. *A se vedea și* arrow key, Backspace key, End key, Home key, Page Down key și Page Up key.

Navigator *A se vedea* Netscape Navigator.

.navy.mil În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor care aparțin marinei Statelor Unite (U.S. Navy).

.nb.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în New Brunswick, Canada.

NBP Acronim pentru **N**ame **B**inding **P**rotocol. Protocol utilizat în rețelele locale AppleTalk pentru a translata numele nodurilor (cunoscute de utilizatori) în adrese numerice AppleTalk și viceversa. Protocolul NBP operează la nivelul de transport (stratul 4 din modelul ISO/OSI). *A se vedea și* AppleTalk, communications protocol, ISO/OSI model.

.nc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Noua Caledonie.

NC *A se vedea* network computer.

N-channel MOS MOS cu canal N – *A se vedea* NMOS.

NCR paper hârtie NCR – Prescurtare de la **n**o carbon **r**equired **paper** (hârtie care nu are nevoie de indigo). Hârtie specială, utilizată pentru formularele în mai multe exemplare. Hârtia NCR este impregnată cu o substanță chimică ce se înnegrește atunci când se apasă pe ea. *A se vedea și* multipart forms.

NCSA 1. Acronim pentru **N**ational **C**enter for **S**upercomputing **A**pplications. Centru de cercetări creat la Universitatea Illinois din Urbana-Champaign, în 1985. NCSA face parte din National Science Foundation, ca organizație specializată în taskurile de vizualizare științifică, dar a devenit cunoscută mai ales prin aplicațiile NCSA Mosaic (primul browser Web grafic) și NCSA Telnet. **2.** Acronim pentru **N**ational **S**ecurity **C**omputer **A**ssociation. Organizație cu caracter educațional și informațional, care se ocupă de problemele privind securitatea calculatoarelor. Fondată în 1989 și având sediul în Carlisle, Pennsylvania, NCSA furnizează cărți despre securitatea calculatoarelor și este gazda unor conferințe anuale.

NCSA Mosaic *A se vedea* Mosaic.

NCSA server server NCSA – Server HTTP cu acces gratuit, creat de organizația National Center for Supercomputing Applications din cadrul Universității Illinois. Acest server și serverul CERN au fost primele servere create pentru World Wide Web. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), NCSA (definiția 1). *De comparat cu* CERN server.

NCSA Telnet Program client telnet de tip freeware, elaborat și distribuit de National Center for Supercomputing Applications. *A se vedea și* client (definiția 2), NCSA (definiția 1).

.nc.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în North Carolina, Statele Unite.

NDMP Acronim pentru **N**etwork **D**ata **M**anagement **P**rotocol. Protocol deschis pentru salvările de siguranță bazate pe rețea ale serverelor de fișiere care permit stocarea datelor independent de platformă. *A se vedea și* backup, communications protocol, file server.

NDR *A se vedea* nondestructive readout.

NDRO *A se vedea* nondestructive readout.

.ne În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Niger.

near-letter-quality de calitate medie – Mod de tipărire disponibil în cazul imprimantelor matriceale de mare performanță, care produce caractere mai clare și mai înnegrite decât modul de tipărire obișnuit (de calitate scăzută). Caracterele produse prin tipărirea de calitate medie, deși sunt mai precis conturate decât cele realizate printr-o tipărire obișnuită cu imprimantă matriceală, nu ajung la nivelul caracterelor create de imprimantele cu caractere integrale, cum sunt imprimantele cu rozetă. *Acronim:* NLQ. *A se vedea și* print quality. *De comparat cu* draft quality, letter quality.

negation negație – Aducerea în starea opusă a unui semnal binar sau a unui model de biți (de exemplu, 1001 devine 0110).

negative acknowledgment confirmare negativă – *A se vedea* NAK.

negative entry negarea intrării – Acțiunea prin care se atribuie semnul minus unui număr introdus în calculator, transformându-se astfel numărul în număr negativ.

nest a imbrica – A îngloba o structură în alta. De exemplu, o bază de date poate conține tabele imbricate (un tabel în alt tabel), un program poate conține o procedură imbricată (o procedură declarată într-o procedură), iar o structură de date poate conține o înregistrare imbricată (o înregistrare care conține un câmp ce este o înregistrare).

nested transaction tranzacție imbricată – În programare, operație sau secvență de operații care se execută într-o tranzacție mai mare. O tranzacție imbricată poate fi abandonată fără a fi necesară abandonarea tranzacției mai mari. *Se mai numește și* subtransaction (subtranzacție). *A se vedea și* nest.

.net În sistemul DNS din Internet, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele furnizorilor de servicii de rețea. Numele de domeniu .net apare la sfârșitul adresei. *A se vedea și* DNS (definiția 1), domain (definiția 3). *De comparat cu* .com, .edu, .gov, .mil, .org.

net. Prefix utilizat pentru persoanele și instituțiile din Internet. De exemplu, o persoană foarte respectată poate fi numită net.god (zeu al rețelei).

Net 1. Prescurtare de la Inter**net**. **2.** Prescurtare de la Use**net**.

net address adresă de rețea – **1.** Adresă World Wide Web (URL). *A se vedea și* URL. **2.** Adresă e-mail. **3.** Numele DNS sau adresa IP a unei mașini. *A se vedea și* DNS (definiția 1), IP address.

NetBEUI Prescurtare de la **NetBIOS E**nhanced **U**ser **I**nterface. Protocol NetBIOS îmbunătățit pentru sistemele de operare în rețea, elaborat de pentru IBM serverul LAN Manager și utilizat acum de multe alte rețele. *A se vedea și* LAN Manager, NetBIOS.

NetBIOS Interfață de programare a aplicațiilor (API) care poate fi utilizată de programe într-o rețea locală alcătuită din microcalculatoare IBM și compatibile la care rulează MS-DOS, OS/2 sau o versiune de UNIX. Destinată în primul rând programatorilor, interfața NetBIOS oferă programelor un set de comenzi unitare pentru solicitarea serviciilor de nivel jos necesare la conducerea sesiunilor între nodurile unei rețele și transmiterea informațiilor. *A se vedea și* application programming interface.

NetBIOS Enhanced User Interface *A se vedea* NetBEUI.

NetBSD Versiune gratuită a sistemului de operare UNIX BSD, elaborată în urma unor contribuții voluntare. NetBSD oferă o interoperabilitate înaltă, rulează pe multe platforme hardware și este în mare măsură compatibil cu standardul POSIX. *A se vedea și* BSD UNIX, POSIX.

net.god zeu al rețelei – Persoană foarte respectată în comunitatea Internet.

nethead 1. Persoană care utilizează Internetul ca și cum ar fi ajuns într-o stare de dependență. **2.** Fan al grupului Grateful Dead, care participă la grupul de informare rec.music.gdead sau la alt forum dedicat lui.

netiquette netichetă – Prescurtare de la **net**work e**tiquette** (etichetă de rețea). Regulile de politețe privind transmiterea mesajelor electronice, cum ar fi mesajele e-mail sau publicațiile Usenet. Nerespectarea netichetei poate duce la trimiterea de mesaje incendiare și la plasarea numelui vinovatului în filtrul bozo. Printre faptele dezaprobate de cei mai mulți utilizatori se numără trimiterea unor insulte cu caracter personal, dezvăluirea finalului unui film, al unei emisiuni TV sau al unei cărți fără un avertisment prealabil, publicarea unor materiale șocante fără a le cripta și trimiterea repetată a unui mesaj mai multor grupuri fără a lua în considerare faptul că membrii acelor grupuri nu sunt interesați de subiect. *A se vedea și* bozo filter, flame[2].

netizen netățean – Persoană care participă la comunicațiile on-line din Internet sau din alte rețele, în special prin serviciile de conferințe și de conversație. *De comparat cu* lurker.

NetPC Specificație de platformă de calculator elaborată de Microsoft și Intel în 1996 pentru sistemele care utilizează programe bazate pe serverul Windows NT, în locul aplicațiilor aflate la calculatorul client.

net.personality personalitate a rețelei – Termen de argou pentru o persoană care a ajuns la un anumit nivel de celebritate în Internet.

net.police poliție de rețea – Persoane (de obicei autodesemnate) care încearcă să impună modul în care înțeleg ele „regulile" privind comportamentul în Internet. Activitatea lor este îndreptată împotriva utilizatorilor care nu respectă neticheta, a celor care trimit spamuri sau chiar a celor care publică comentarii „necorespunzătoare" („politically incorrect") în grupurile de informare sau în listele poștale. *A se vedea și* netiquette, spam.

Netscape Navigator Cea mai răspândită familie de browsere Web, creată de Netscape Corporation. Există versiuni de Netscape Navigator pentru platformele Windows 3.1, Windows 95, Windows NT și Macintosh, precum și pentru numeroase variante de UNIX. Netscape Navigator, care are la bază browserul Web Mosaic produs de NCSA, a fost unul dintre primele browsere Web comerciale. *A se vedea și* Mosaic, Web browser.

Netscape Server Application Programming *A se vedea* NSAPI.

Netspeak Setul de convenţii privind utilizarea limbii engleze în poşta electronică, în canalele IRC şi în grupurile de informare. Netspeak conţine acronime (cum ar fi IMHO sau ROFL) şi elemente de clarificare, cum sunt etichetele emotive şi emoticoanele. Utilizarea acestor convenţii trebuie să se facă cu respectarea netichetei. *A se vedea şi* emotag, emoticon, IMHO, IRC, netiquette, ROFL.

Net surfing Net surfing – Explorarea Internetului fără a avea un scop precis. Conceptul de Net surfing este similar cu „channel surfing" (din care probabil că şi derivă), care înseamnă parcurgerea la întâmplare a canalelor de televiziune.

net-top box modul net-top – Tip de calculator personal cu un număr redus de componente, conceput pentru a îndeplini în primul rând rolul de terminal ieftin de acces la diferite servicii din Internet, cum ar fi poşta electronică, intrarea în Web sau conectivitatea prin telnet. Aceste maşini, aflate în curs de proiectare, nu vor avea hard-discuri locale sau programe instalabile, dar vor putea oferi utilizatorului orice material prin descărcarea din reţea. *De comparat cu* Java terminal, NetPC.

Net TV *A se vedea* Internet television.

NetWare Sistem de operare produs de Novell pentru reţelele locale. NetWare poate rula pe diferite platforme hardware şi în diferite configuraţii de reţea.

network reţea – Grup de calculatoare şi de dispozitive asociate, conectate prin sisteme de comunicaţii. O reţea poate implica o conectare permanentă (prin cabluri) sau una temporară (prin telefon sau alte legături de comunicaţii). Reţeaua poate fi mică, aşa cum este o reţea locală alcătuită din câteva calculatoare, imprimante şi alte dispozitive, sau poate fi mare, fiind compusă din numeroase calculatoare mici sau mari, distribuite pe o întinsă suprafaţă geografică.

network adapter adaptor de reţea – Placă de extensie sau alt dispozitiv utilizat la conectarea calculatorului la o reţea locală.

network address translation translatarea adresei de reţea – *A se vedea* NAT.

network administrator administrator de reţea – Persoana care răspunde de funcţionarea unei reţele de calculatoare. Sarcinile unui administrator de reţea pot fi numeroase, printre ele numărându-se de obicei instalarea noilor staţii de lucru şi a altor dispozitive, introducerea sau scoaterea diferitelor persoane de pe listele de autorizare, arhivarea fişierelor, verificarea protecţiei prin parole şi a celorlalte măsuri de securitate, supravegherea utilizării resurselor partajate şi rezolvarea defectelor echipamentelor. *A se vedea şi* system administrator.

network architecture arhitectură de reţea – Structura care stă la baza unei reţele de calculatoare, cuprinde hardware-ul, straturile funcţionale, interfeţele şi protocoalele, fiind utilizată la stabilirea comunicaţiilor şi la asigurarea unui transfer sigur al informaţiilor. Arhitecturile de reţea sunt concepute astfel încât să fie îndeplinite standardele teoretice şi practice privind stabilirea legăturilor de comunicaţii şi transferarea fără conflicte a informaţiilor. Există diferite arhitecturi de reţea, printre ele numărându-se modelele ISO/OSI şi SNA. *A se vedea şi* ISO/OSI model, SNA.

network card cartelă de reţea – *A se vedea* network adapter.

network computer calculator de reţea – Calculator echipat cu hardware-ul şi software-ul necesar pentru a fi conectat într-o reţea. *Acronim:* NC.

network control program program de control al reţelei – Într-o reţea de comunicaţii care conţine un calculator mainframe, program care se găseşte de obicei pe un controller de comunicaţii şi care conduce execuţia unor taskuri de comunicaţii, cum ar fi rutarea, controlul erorilor, controlul liniei şi interogarea ciclică a terminalelor, astfel încât calculatorul principal este eliberat pentru alte funcţii. *A se vedea şi* communications controller.

network database bază de date de reţea (1,2), bază de date în reţea (3) – **1.** Bază de date care rulează în reţea. **2.** Bază de date care conţine adresele utilizatorilor din reţea. **3.** Tip de bază de date în care înregistrările pot fi corelate între ele în mai multe feluri. O bază de date în reţea se aseamănă cu o bază de date ierarhică prin faptul că implică o trecere de la o înregistrare la alta, dar are o structură mai puţin rigidă: o singură înregistrare poate indica mai multe înregistrări şi, viceversa, poate fi indicată de una

sau de mai multe înregistrări. Ca urmare, o bază de date în reţea permite mai multe căi între două înregistrări, în timp ce baza de date ierarhică permite una singură, de la părinte (înregistrarea de nivel superior) la copil (înregistrarea de nivel inferior). *De comparat cu* hierarchical database, relational database.

Network Data Management Protocol *A se vedea* NDMP.

network device driver driver de dispozitiv de reţea – Software care coordonează comunicaţia între placa adaptorului de reţea, hardware-ul calculatorului şi un alt software, ce controlează funcţiile fizice ale adaptorului de reţea.

network directory director din reţea – Într-o reţea locală, directorul unui disc aflat la un calculator diferit de cel la care lucrează utilizatorul. Directorul din reţea diferă de unitatea din reţea, în sensul că utilizatorul are acces numai la acel director. Accesul la restul discului depinde de drepturile de acordate utilizatorului de către administratorul reţelei. În cazul calculatoarelor Apple Macintosh, un director din reţea este numit director partajat. *Se mai numeşte şi* networked directory (director în reţea), shared directory (director partajat). *A se vedea şi* network drive, shared folder.

network drive unitate din reţea – Într-o reţea locală, unitate de disc la care au acces calculatoarele din reţea. Este posibil ca nu toţi utilizatorii reţelei să aibă acces la unitatea din reţea; multe sisteme de operare conţin caracteristici care permit unui administrator de reţea să acorde sau să interzică accesul la o parte a unităţii din reţea sau la toată unitatea. *Se mai numeşte şi* networked drive (unitate în reţea). *A se vedea şi* network directory.

networked directory director în reţea – *A se vedea* network directory.

networked drive unitate în reţea – *A se vedea* network drive.

Network File System Sistem de fişiere distribuit, elaborat de Sun Microsystems, Inc., care permite utilizatorului unei staţii de lucru Windows NT sau UNIX accesul la fişiere şi directoare de la distanţă, ca şi cum ar fi locale. *Acronim:* NFS.

network information center centru informaţional de reţea – *A se vedea* NIC (definiţia 2).

network interface card cartelă cu interfaţă de reţea – *A se vedea* network adapter.

network latency timp de aşteptare în reţea – Timpul necesar pentru transferarea informaţiilor între două calculatoare din reţea.

network layer stratul reţelei – Al treilea strat din cele şapte ale modelului IOS/OSI, model care standardizează comunicaţiile calculator la calculator. Stratul reţelei se află cu un nivel deasupra stratului legăturii de date şi asigură sosirea informaţiilor la destinaţia corectă. Este stratul de mijloc în grupul celor trei straturi (al legăturii de date, al reţelei şi al transportului) care asigură deplasarea efectivă a informaţiilor de la un dispozitiv la altul. *A se vedea şi* ISO/OSI model.

network meltdown disoluţia reţelei – *A se vedea* broadcast storm.

network model model în reţea – Structură de baze de date asemănătoare modelului ierarhic, cu excepţia faptului că o înregistrare poate avea mai multe înregistrări părinte şi mai multe înregistrări copil. Un sistem de gestionare a bazelor de date care acceptă modelul în reţea poate fi utilizat la simularea unui model ierarhic. *A se vedea* CODASYL, network database (definiţia 3). *De comparat cu* hierarchical model.

network modem modem din reţea – Modem partajat între utilizatorii reţelei pentru apelarea unui furnizor de servicii on-line, a unui furnizor de servicii Internet, a unui birou de servicii sau a altei surse in-line. *A se vedea şi* ISP, modem, online information service, service bureau (definiţia 2).

network news informaţii din reţea – Grupurile de informare din Internet, în special cele din ierarhiile Usenet.

Network News Transfer Protocol *A se vedea* NNTP.

network operating system sistem de operare în reţea – Sistem de operare care este instalat la un server dintr-o reţea locală şi coordonează activităţile legate de asigurarea serviciilor calculatoarelor şi celorlalte dispozitive ataşate reţelei. Spre deosebire de un sistem de operare monoutilizator, sistemul de operare în reţea trebuie să răspundă cererilor mai multor staţii de lucru, rezolvând diferite sarcini, cum ar fi accesul la reţea şi comunicaţiile, alocarea şi partajarea resurselor, protejarea datelor şi controlul erorilor.

network operating center centru operațional de rețea – Biroul dintr-o întreprindere responsabil cu menținerea integrității rețelei, cu îmbunătățirea eficienței ei și cu reducerea timpului de indisponibilitate al sistemului. *Acronim:* NOC.

network OS *A se vedea* network operating system.

network protocol protocol de rețea – Set de reguli și parametri care definește și permite realizarea comunicațiilor prin rețea.

network server server de rețea – *A se vedea* server.

network services servicii de rețea – **1.** Într-un mediu corporativ, departamentul care întreține rețeaua și calculatoarele. **2.** Într-un mediu Windows, extensii ale sistemului de operare care îi permit să efectueze funcții de rețea, cum ar fi tipărirea în rețea sau partajarea fișierelor.

network software software de rețea – Software care conține o componentă ce facilitează conectarea la o rețea.

network structure structură în rețea – Organizarea înregistrărilor într-un anumit model de rețea.

Network Terminator 1 Dispozitiv ISDN care acționează ca interfață între o linie telefonică ISDN și unul sau mai multe adaptoare de terminal sau dispozitive de terminal, cum este telefonul ISDN. *Acronim:* NT-1. *A se vedea și* ISDN, ISDN terminal adapter.

Network Time Protocol Protocol din Internet utilizat la sincronizarea ceasurilor calculatoarelor conectate la Internet. *Acronim:* NTP. *A se vedea și* communications protocol.

network topology topologie de rețea – *A se vedea* topology.

neural network rețea neuronală – Tip de sistem de inteligență artificială modelat după neuronii (celulele nervoase) dintr-un sistem nervos biologic, în încercarea de a simula modul în care creierul prelucrează informațiile, învață sau își aduce aminte. O rețea neuronală este concepută ca un sistem de elemente de prelucrare interconectate, fiecare având un număr limitat de intrări și o ieșire. Aceste elemente de prelucrare sunt capabile să „învețe" prin primirea unor intrări ponderate, care, în timp, prin ajustări și repetări, pot produce ieșiri corecte. Rețelele neuronale sunt utilizate în domenii cum ar

fi recunoașterea modelelor, analiza vorbirii și sinteza vorbirii. *A se vedea și* artificial intelligence, pattern recognition (definiția 1).

.ne.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nebraska, Statele Unite.

newbie boboc – **1.** În Internet, utilizator lipsit de experiență. **2.** În sens peiorativ, utilizator Usenet care solicită informații ce se găsesc în documentul FAQ. *A se vedea și* FAQ.

newline character caracter de salt la început de rând nou – Caracter de control care determină mutarea cursorului de pe ecran sau a dispozitivului de tipărit al imprimantei la începutul rândului următor. Din punct de vedere funcțional, este echivalent cu o combinație de caractere CR (retur de car) și LF (salt la rând nou). *Acronim:* NL. *A se vedea și* carriage return, linefeed.

news.announce.newusers Grup de informare care conține informații cu caracter general pentru noii utilizatori ai grupurilor de informare din Internet.

news feed sau **newsfeed** alimentare cu informații – Livrarea, schimbul sau distribuirea articolelor din grupurile de informare spre sau de la servere de informații. Alimentările cu informații se realizează prin cooperarea serverelor de informații, care comunică prin protocolul NNTP. *Se mai numește și* feed (alimentare). *A se vedea și* news server, newsgroup, NNTP.

newsgroup grup de informare – Forum din Internet pentru discuțiile cu fire despre un anumit domeniu de subiecte. Grupul de informare constă din articole și publicații de continuare. Un articol și toate publicațiile de continuare referitoare la el alcătuiesc un fir. Fiecare grup de informare are un nume format din cuvinte separate prin puncte, care indică subiectul grupului de informare prin categorii din ce în ce mai restrânse, cum ar fi rec.crafts.textile.needlework (activități recreative-lucru manual-țesături-lucru cu acul). Unele grupuri de informare permit citirea și publicarea într-un singur sit; altele, cum sunt grupurile de informare din cele șapte ierarhii Usenent sau cele din Clarinet, circulă prin tot Internetul. *A se vedea și* article, bit. newsgroups, follow up, Great Renaming, local newsgroup, mail reflector, threaded discussion, traditional newsgroup hierarchy, Usenet. *De comparat cu* mailing list.

newsmaster newsmaster – Persoana responsabilă cu întreținerea serverului de informații Internet de la o anumită gazdă. De obicei, pentru a lua legătura cu un newsmaster, se poate trimite un mesaj e-mail la adresa „newsmaster@dome-niu.nume.".

news. newsgroups grupuri de informare news. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din ierarhia news. și au prefixul news. Aceste grupuri de informare sunt dedicate unor teme legate chiar de Usenet, cum ar fi strategia rețelei Usenet și crearea unor noi grupuri de informare Usenet. *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet. *De comparat cu* comp. newsgroups, misc. newsgroups, rec. newsgroups, sci. newsgroups, soc. newsgroups, talk. newsgroups.

.newsrc Extensia care identifică un fișier de configurație pentru prezentatoarele de informații bazate pe UNIX. Fișierul de configurație conține de obicei lista grupurilor de informare la care a subscris utilizatorul și articolele din fiecare grup pe care le-a citit acesta. *A se vedea și* newsreader, setup (definiția 2).

newsreader prezentator de informații – Program client din Usenet, care permite utilizatorului să subscrie la grupurile de informare Usenet, să citească articolele, să publice continuări, să trimită răspunsuri prin e-mail și să publice articole. Aceste funcții sunt oferite și de multe browsere Web. *A se vedea și* article, e-mail[1] (definiția 1), follow-up, newsgroup, Usenet, Web browser.

news server server de informații – Calculator sau program care face schimb de informații din Internet cu programele client de prezentare a informațiilor și alte servere. *A se vedea și* newsgroup, newsreader.

Newton Ceea ce ține de asistentul digital personal (PDA) Apple Newton MessagePad. *A se vedea și* PDA.

Newton OS Sistemul de operare care controlează asistentul digital personal (PDA) Apple Newton MessagePad. *A se vedea și* PDA.

NeXT Produs al firmei de calculatoare și software NeXT Computer, Inc. (devenită ulterior NeXT Software, Inc.), fondată în 1985 de Steven Jobs.

NeXT a fost cumpărată de Apple Computer în 1997.

.nf În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insula Norfolk.

.nf.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Newfoundland, Canada.

NFS *A se vedea* Network File System.

.ng În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nigeria.

.nh.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în New Hampshire, Statele Unite.

.ni În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nicaragua.

nibble sau **nybble** niblu – Jumătate de octet (4 biți). *De comparat cu* quadbit.

NIC 1. Acronim pentru **n**etwork **i**nterface **c**ard (cartelă cu interfață de rețea). *A se vedea* network adapter. **2.** Acronim pentru **n**etwork **i**nformation **c**enter (centru informațional de rețea). Organizație care furnizează informații despre o rețea și asistență utilizatorilor rețelei respective. Principala organizație NIC din Internet este InterNIC. Intraneturile și alte rețele private au uneori propria lor organizație NIC. *A se vedea și* InterNIC.

NiCad battery baterie NiCd – *A se vedea* nickel cadmium battery.

nickel cadmium battery baterie cu nichel-cadmiu – Baterie reîncărcabilă care utilizează un electrolit alcalin. Bateriile cu nichel-cadmiu au de obicei o durată de viață și o capacitate mai mare decât bateriile cu plumb-acid. *Se mai numește și* NiCad battery (baterie NiCd). *De comparat cu* lead ion battery, lithium ion bat- tery, nickel metal hydride battery.

nickel metal hydride battery baterie cu nichel-hidrură metalică – Baterie reîncărcabilă care oferă o durată de viață mai mare și performanțe mai bune decât bateriile cu nichel-cadmiu sau alte baterii alcaline. *Se mai numește și* NiMH battery (baterie NiMH). *De comparat cu* lead ion battery, lithium ion battery, nickel cadmium battery.

nickname pseudonim – Nume utilizat în câmpul de destinație al unui editor e-mail în locul uneia sau mai multor adrese de rețea complete. De exemplu, „Fred" poate fi un pseudonim pentru

fred@history.washington.edu. Dacă pseudonimul a fost stabilit în cadrul programului, utilizatorul trebuie să scrie doar „Fred", în loc să scrie întreaga adresă sau, poate, „history faculty" în loc de adresa facultății. *A se vedea și* alias (definiția 2).

NII *A se vedea* National Information Infrastructure.

nil pointer pointer nul – *A se vedea* null pointer.

NiMH battery baterie NiMH – *A se vedea* nickel metal hydride battery.

nine's complement complementul față de nouă – În sistemul de numerație cu baza 10 (zecimal), număr care este complementul altui număr. Se obține prin scăderea din 9 (baza minus unu) a fiecărei cifre din numărul care urmează să fie complementat. De exemplu, complementul față de nouă al numărului 64 este 35 (se scad 6 din 9 și 4 din 9). *A se vedea și* complement.

NIS Acronim pentru **N**etwork **I**nformation **S**ervice. *A se vedea* Yellow Pages (definiția 1).

nixpub Listă de furnizori de servicii Internet disponibilă în grupurile de informare comp.bbs.misc și alt.bbs., precum și la adresa ftp://VFL.Paramax.COM:/pub/pubnetc/nixpub.long. *A se vedea și* ISP.

.nl În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Olanda.

NL *A se vedea* newline character.

NLQ *A se vedea* near-letter-quality.

NLS *A se vedea* natural language support.

NMI *A se vedea* nonmaskable interrupt.

NMOS sau **N-MOS** Acronim pentru **N**-channel **m**etal-**o**xide **s**emiconductor (metal-oxid-semiconductor cu canal N). Tehnologie a semiconductoarelor în care canalul de curent dintr-un MOSFET este format prin mișcarea electronilor, nu a golurilor (locurile lăsate libere în structura atomilor prin plecarea electronilor spre alți atomi). Deoarece electronii se mișcă mai repede decât golurile, o componentă electronică de tip NMOS este mai rapidă decât una de tip PMOS, dar este mai dificil de fabricat și mai scumpă. *A se vedea și* MOS, MOSFET, N-type semiconductor. *De comparat cu* CMOS, PMOS.

NNTP Acronim pentru **N**etwork **N**ews **T**ransfer **P**rotocol. Protocol pentru Internet care reglementează transmisia grupurilor de informare.

.no În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Norvegia.

NOC *A se vedea* Network Operation Center.

node nod – **1.** Joncțiune de un anumit tip. **2.** În rețelele locale, dispozitiv conectat la rețea și capabil să comunice cu alte dispozitive din rețea. **3.** În structurile de tip arbore, locație din arbore care are legături către unul sau mai multe noduri aflate dedesubt. Unii autori fac distincție între nod și element, elementul fiind un anumit tip de date, iar nodul fiind compus din unul sau mai multe elemente împreună cu structurile de date asociate. *A se vedea și* element (definiția 1), graph, pointer (definiția 1), queue, stack, tree.

noise zgomot – **1.** Orice interferență care afectează funcționarea unui dispozitiv. **2.** Semnale electrice nedorite, produse pe cale naturală sau de alte circuite, care duc la scăderea calității sau a nivelului de performanță al unui canal de comunicații. *A se vedea și* distortion.

nonbreaking space spațiu fără separare – Caracter care se folosește în locul caracterului spațiu obișnuit atunci când se dorește ca două cuvinte să rămână pe același rând (să nu apară unul pe un rând, iar celălalt pe rândul următor).

nonconductor neconductor – *A se vedea* insulator.

noncontiguous data structure structură de date necontiguă – În programare, structură de date ale cărei elemente nu stocate contiguu în memorie. Structurile de date de genul grafurilor și arborilor, ale căror elemente sunt conectate prin pointeri, sunt structuri necontigue. *De comparat cu* contiguous data structure.

nondestructive readout citire nedistructivă – Operație de citire care nu conduce la distrugerea datelor citite, fie datorită faptului că tehnologia de stocare este capabilă să păstreze datele, fie ca urmare a însoțirii citirii de o operație de reîmprospătare (actualizare) a datelor. *Acronim:* NDR, NDRO. *De comparat cu* destructive read.

nonexecutable statement instrucțiune neexecutabilă – **1.** Instrucțiune de program care nu poate fi executată deoarece se găsește în afara cursului de execuție al programului. De exemplu, o instrucțiune aflată imediat după o instrucțiune *return()* și înaintea sfârșitului unui bloc din C este neexecutabilă. **2.** Definire de tip, declarare de variabilă, comandă de preprocesare, comentariu sau altă instrucțiune din program care nu este translatată în cod de mașină executabil.

nonimpact printer imprimantă fără impact – Imprimantă care tipărește fără să lovească hârtia. Cele mai răspândite tipuri de imprimantă fără impact sunt imprimantele cu jet de cerneală, imprimantele termice și imprimantele cu laser. *A se vedea și* ink-jet printer, laser printer, thermal printer. *De comparat cu* impact printer.

noninterlaced neîntrețesută – Metodă de afișare pe monitoarele cu baleiaj continuu, în care fasciculul de electroni parcurge toate liniile ecranului în timpul unui ciclu de reîmprospătare. *De comparat cu* interlacing.

nonmaskable interrupt întrerupere nemascabilă – Întrerupere hardware care are prioritate față de întreruperile generate de software ori de către tastatură sau de alt dispozitiv asemănător. Întreruperea nemascabilă nu poate fi dezactivată (mascată) de un alt serviciu și este trimisă microprocesorului doar în cazuri de dezastru, cum ar fi o eroare gravă de memorie sau căderea sursei de alimentare. *Acronim:* NMI. *De comparat cu* maskable interrupt.

nonprocedural language limbaj neprocedural – Limbaj de programare care nu respectă paradigma procedurală de executare secvențială a instrucțiunilor, a apelurilor de subrutine și a structurilor de control, ci descrie un set de fapte și relații din care apoi caută anumite rezultate. *De comparat cu* procedural language.

nonreturn to zero fără revenire la zero – **1.** În domeniul transmiterii datelor, metodă de codificare a datelor în care semnalul care reprezintă cifrele binare oscilează între o tensiune pozitivă și una negativă atunci când după 1 urmează 0 sau viceversa. Cu alte cuvinte, semnalul nu revine la un nivel zero (neutru) după transmisia fiecărui bit. Distincția între biți se face cu ajutorul semnalelor de sincronizare. **2.** Referitor la înregistrarea datelor pe o suprafață magnetică, metodă în care o stare magnetică reprezintă cifra binară 1 și, de obicei, cealaltă reprezintă cifra binară 0. *Acronim:* NRZ.

nontrivial netrivial – Ceea ce este dificil sau semnificativ. De exemplu, o procedură complicată de rezolvare a unei probleme complexe reprezintă o soluție netrivială.

nonuniform memory architecture arhitectură cu memorie neuniformă – Arhitectură de sistem creată pentru Non-Uniform Access Memory, un tip de memorie partajată, distribuită, care utilizează segmente de memorie partajate în locul unei memorii unice, centralizate. *Acronim:* NUMA.

nonvolatile memory memorie nevolatilă – Sistem de stocare care nu pierde datele la întreruperea alimentării. Deși se referă de obicei la memoria cu miez, memoria ROM, memoria EPROM, memoria flash, memoria cu bule sau memoria CMOS RAM alimentată de la baterii, termenul este utilizat uneori și pentru a denumi subsistemele de discuri. *A se vedea și* bubble memory, CMOS RAM, core, EPROM, flash memory, ROM.

NO-OP *A se vedea* no-operation instruction.

no-operation instruction instrucțiune neoperațională – Instrucțiune de mașină care nu are nici un efect în afară de faptul că determină procesorul să consume perioade de ceas. Aceste instrucțiuni sunt utile în anumite situații, cum ar fi crearea unei bucle de temporizare sau forțarea instrucțiunilor următoare să se alinieze în anumite zone de memorie. *Acronim:* NO-OP, NOP. *A se vedea și* machine instruction.

NOP *A se vedea* no-operation instruction.

normal distribution distribuție normală – În statistică, tip de funcție care descrie probabilitatea valorilor posibile ale unei variabile oarecare. Această funcție, al cărei grafic este celebra curbă în formă de clopot, poate fi utilizată la stabilirea probabilității ca valoarea variabilei să pice într-un anumit interval.

normal form formă normală – **1.** Referitor la o bază de date relațională, set de reguli privind structurarea informațiilor astfel încât să se evite redundanța și lipsa de unitate și să fie utilizate eficient resursele. Un tabel în prima formă normală respectă prima regulă, unul în a doua formă normală respectă primele două reguli și așa mai departe. **2.** În programare, metalimbajul numit uneori forma normală Backus (forma Backus-Naur), un limbaj cu ajutorul căruia se

descrie sintaxa altor limbaje, în particular ALGOL 60, pentru care a fost inventat. *A se vedea și* Backus-Naur form.

normal hyphen liniuță de despărțire normală – *A se vedea* hyphen.

normalize a normaliza – **1.** În programare, a ajusta mantisa și exponentul unui număr în virgulă mobilă astfel încât mantisa să se încadreze într-un anumit domeniu. **2.** În gestionarea bazelor de date, a aplica un set de proceduri unei baze de date relaționale pentru a reduce duplicarea informațiilor. Normalizarea simplifică foarte mult operațiile de interogare și de actualizare și introduce măsuri de securitate și de integritate, creând, în schimb, un număr mai mare de tabele. *A se vedea și* normal form (definiția 1).

NOS *A se vedea* network operating system.

NOT Operator care realizează negația booleeană (negația logică). *A se vedea și* Boolean operator, logical operator.

notation notație – În programare, setul de simboluri și formate cu ajutorul căruia sunt reprezentate elementele de programare, matematice sau științifice. Sintaza unui limbaj este definită în parte prin notație. *A se vedea și* syntax.

notebook computer calculator notebook – *A se vedea* portable computer.

Novell NetWare Familie de sisteme de operare în rețea, produsă de Novell, Inc. Destinate calculatoarelor IBM PC și Apple Macintosh, sistemele de operare Novell NetWare permit utilizatorilor să partajeze fișiere și resurse de sistem, cum ar fi hard-discurile și imprimantele. *A se vedea și* network operating system.

.np În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nepal.

NPN transistor tranzistor NPN – Tip de tranzistor în care o bază alcătuită din material semiconductor de tip P este plasată între un emitor și un colector din materiale semiconductoare de tip N. Baza, emitorul și colectorul sunt cele trei terminale prin care circulă curentul. Într-un tranzistor NPN, electronii constituie majoritatea purtătorilor de sarcină și se deplasează dinspre emitor spre colector. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* N-type semiconductor, P-type semiconductor. *De comparat cu* PNP transistor.

.nr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nauru.

NRZ *A se vedea* nonreturn to zero.

ns *A se vedea* nanosecond.

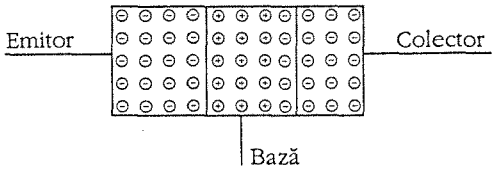
NSAPI Acronim pentru **N**etscape **S**erver **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. Specificație care descrie interfețele dintre serverul HTTP Netscape și alte programe de aplicație. NSAPI oferă acces la aplicații dintr-un browser Web, printr-un server Web. *A se vedea și* HTTP server (definiția 1), Web browser.

.ns.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Nova Scotia, Canada.

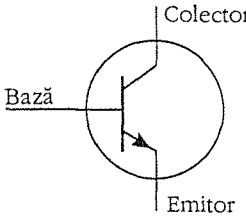
NSF *A se vedea* National Science Foundation.

NSFnet Rețea de mare suprafață, creată de National Science Foundation pentru a înlocui rețeaua ARPANET. A avut rol de coloană vertebrală principală pentru Internet până pe la mijlocul anului 1995. Serviciile de coloană vertebrală pentru Internet sunt asigurate acum în

Schema internă



Reprezentarea simbolică



Tranzistor NPN.

Statele Unite de societăți comerciale. *A se vedea și* ARPANET, backbone (definiția 1).

NT *A se vedea* Windows NT.

NT-1 *A se vedea* Network Terminator 1.

.nt.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Northwest Territories, Canada.

NT file system sistem de fișiere NT – *A se vedea* NTFS.

NTFS Acronim pentru **NT f**ile **s**ystem (sistem de fișiere NT). Sistem avansat de fișiere, creat special pentru sistemul de operare Windows NT. Oferă suport pentru numele lungi de fișiere, funcții complete de securitate privind controlul accesului, capacitatea de refacere a fișierelor, posibilitatea de a utiliza suporturi de stocare cu o capacitate foarte mare și numeroase caracteristici pentru subsistemul Windows NT POSIX. De asemenea, conține suport pentru aplicațiile orientate spre obiecte, tratând toate fișierele ca obiecte cu atribute definite de utilizator și de sistem. *A se vedea și* FAT file system, HPFS, POSIX.

NTP Acronim pentru **N**etwork **T**ime **P**rotocol. Protocol care permite sincronizarea timpului de sistem de la un calculator cu cel de la un server sau de la altă sursă de referință, cum ar fi un aparat de radio, un receptor de satelit sau un modem. NTP asigură o precizie a timpului de o milisecundă în rețelele locale și de zeci de milisecunde în rețelele de mare suprafață. Pentru a se obține o precizie și o fiabilitate înaltă, configurațiile NTP pot utiliza servere redundante, diverse căi de rețea și autentificarea criptografică.

NTSC Acronim pentru **N**ational **T**elevision **S**ystem (devenit ulterior Standards) **C**ommittee. Organismul care elaborează standardele pentru televiziune și video în Statele Unite. Întreține standardul NTSC de codificare a culorii, un sistem de codificare compatibil cu semnalele în alb și negru și cu sistemul utilizat pentru televiziunea color din Statele Unite.

N-type semiconductor semiconductor de tip N – Material semiconductor în care purtătorii de sarcină sunt electronii, spre deosebire de semiconductoarele de tip P, în care purtătorii de sarcină sunt golurile (locurile lăsate libere în structura atomilor prin plecarea electronilor spre alți atomi). Semiconductoarele de tip N sunt create prin adăugarea unui dopant cu exces de

electroni în timpul procesului de fabricație. *A se vedea și* semiconductor. *De comparat cu* P-type semiconductor.

.nu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Niue.

NuBus Magistrală de extensie de performanță ridicată pentru calculatoarele Apple Macintosh, care oferă o lățime de bandă mare și posibilitatea de a utiliza mai multe controllere de magistrală. A fost creată la MIT (Massachusetts Institute of Technology), iar licența de fabricație a plăcii NuBus a fost obținută de Texas Instruments și de alte firme. *A se vedea și* bus.

nuke a lichida – **1.** A șterge fizic un fișier, un director sau un întreg hard-disc. **2.** A opri un proces din sistemul de operare, dintr-o aplicație sau dintr-un program. *Se mai numește și* kill (a suprima).

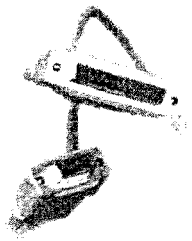
NUL 1. Cod de caracter cu valoarea nulă (care are semnificația de „nimic"). Deși este un caracter real, în sensul că poate fi recunoscut, ocupă un spațiu intern în calculator și poate fi trimis sau primit, caracterul NUL nu afișează nimic, nu ocupă spațiu pe ecran sau pe hârtie și nu inițiază nici o acțiune când este trimis către imprimantă. În ASCII, NUL este reprezentat de codul de caracter 0. *A se vedea și* ASCII. **2.** „Dispozitiv" recunoscut de sistemul de operare, care poate fi solicitat ca dispozitiv de ieșire fizic (cum este imprimanta) dar care elimină informațiile ce-i sunt trimise.

null character caracter nul – *A se vedea* NUL (definiția 1).

null cycle ciclu nul – Cel mai mic interval de timp necesar pentru executarea unui program; durata parcurgerii unui program fără a se prelucra date noi sau a se bucla în vreun set de instrucțiuni.

null modem null-modem – Metodă de conectare a două calculatoare printr-un cablu astfel încât să poată comunica între ele fără să utilizeze modemuri. Cablul null-modem realizează acest lucru datorită faptului că firele de primire și de trimitere a datelor sunt legate încrucișat, astfel încât firul prin care transmite un dispozitiv devine firul utilizat pentru primire de celălalt dispozitiv și viceversa. A se vedea ilustrația.

null modem cable cablu null-modem – Cablu serial de date cu care se conectează două calculatoare personale, fără a fi necesar un modem



Cablu null-modem.

sau alt dispozitiv DCE, prin intermediul porturilor seriale. Cum ambele calculatoare utilizează aceiași pini pentru trimiterea și primirea datelor, cablul null-modem leagă pinii de ieșire ai unui calculator la pinii de intrare ai celuilalt calculator. Cablul null-modem este utilizat la transferarea datelor între două calculatoare aflate la distanță mică. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* serial port.

null pointer pointer nul – Pointer care indică „nimic" (de obicei, o adresă de memorie standardizată, cum ar fi 0). De cele mai multe ori, pointerul nul marchează sfârșitul unui șir liniar de pointeri sau indică încheierea unei operații de căutare fără nici un rezultat. *Se mai numește și* nil pointer. *A se vedea și* pointer (definiția 1).

null string șir nul – Șir care nu conține nici un caracter; șir a cărui lungime este zero. *A se vedea și* string.

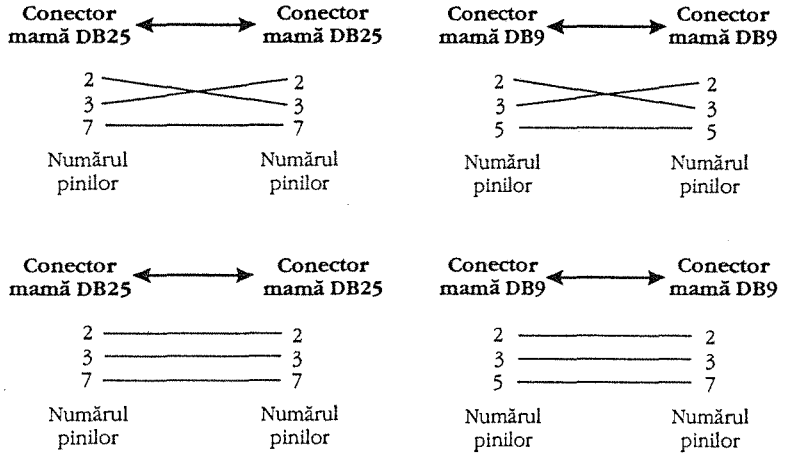
null-terminated string șir terminat cu nul – *A se vedea* ASCIIZ string.

NUMA *A se vedea* nonuniform memory architecture.

number cruncher râșniță de numere – **1.** Calculator capabil să realizeze rapid numeroase calcule matematice. **2.** Stație de lucru puternică. **3.** Program a cărui principală sarcină este realizarea calculelor matematice (de exemplu, un program de statistică). **4.** Persoană care utilizează calculatorul pentru a analiza numere.

number crunching a râșni numere – A efectua un număr mare de calcule. Râșnirea numerelor poate implica niște calcule care se repetă, niște calcule complexe sau calcule complexe care se repetă și, de obicei, necesită multe operații de prelucrare internă și puține operații de intrare/ieșire. Executarea unor astfel de taskuri este mult ușurată de utilizarea coprocesoarelor numerice.

numerical analysis analiză numerică – Ramură a matematicii care se ocupă de găsirea căilor de rezolvare a problemelor matematice abstracte, în vederea aflării soluțiilor concrete sau aproximative.



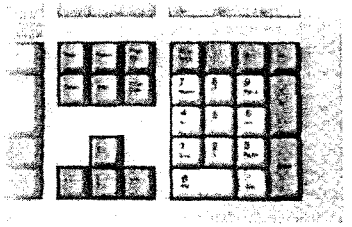
Null-modem. Schema legăturilor dintr-un cablu null-modem pentru calculatoarele compatibile IBM PC

numeric coprocessor coprocesor numeric – *A se vedea* floating-point processor.

numeric keypad minitastatură numerică – Bloc de taste dispus în stilul celor de pe o mașină de calcul, care este așezat de obicei în partea dreaptă a tastaturii și permite introducerea numerelor. Pe lângă tastele cu cifre de la 0 la 9 și tastele care indică adunarea, scăderea, înmulțirea și împărțirea, pe minitastaturile numerice se găsește adesea și o tastă Enter (de obicei tasta Enter sau Return din partea principală a tastaturii). La tastaturile Apple, minitastatura numerică conține și tasta Clear, care de obicei are aceeași funcție ca și tasta Backspace (șterge caractere). În plus multe taste au un rol dublu, permițând mutarea cursorului, defilarea sau editarea, în funcție de starea tastei Num Lock. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Num Lock key.

Num Lock key tasta Num Lock – Prescurtare de la **Num**eric **Lock key**. Tastă basculantă care, când este activată, comută în modul de lucru numeric, astfel încât tastele minitastaturii numerice să poată fi utilizate pentru a introduce date în stilul mașinilor de calcul. Când tasta Num Lock este inactivă, cele mai multe dintre tastele minitastaturii numerice sunt utilizate la

mișcarea cursorului și la defilare. *A se vedea și* numeric keypad.



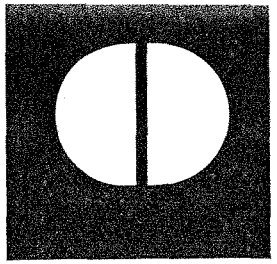
Minitastatură numerică.

nybble niblu – *A se vedea* nibble

.nyc.ny.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în orașul New York City, statul New York, Statele Unite.

.ny.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în statul New York, Statele Unite.

.nz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Noua Zeelandă.



object obiect – **1.** Prescurtare de la object code (cod obiect); codul care poate fi citit de mașină. **2.** În programarea orientată spre obiecte, o variabilă care conține atât rutine, cât și date și este tratată ca o entitate discretă. *A se vedea și* abstract data type, module (definiția 1), object-oriented programming. **3.** Referitor la grafică, entitate distinctă. De exemplu, o minge care sare poate fi un obiect într-un program de grafică.

object code cod obiect – Codul generat de un compilator sau asamblor prin translatarea codului sursă al unui program. Termenul se referă de cele mai multe ori la codul de mașină, care poate fi executat direct de unitatea centrală a sistemului (CPU), dar poate fi și cod sursă în limbaj de asamblare sau o variație a codului de mașină. *A se vedea și* central processing unit.

object computer calculator obiect – Calculatorul care este țința unei anumite tentative de comunicație.

object database bază de date de obiecte – *A se vedea* object-oriented database.

Object Database Management Group Organizație care promovează standarde pentru bazele de date orientate spre obiecte și definește interfețe pentru acestea. *Acronim:* ODMG. *A se vedea și* Object Management Group.

object file fișier obiect – Fișier care conține cod obiect, fiind de obicei ieșirea unui compilator sau asamblor și intrarea unui editor de legături. *A se vedea și* assembler, compiler (definiția 2), linker, object code.

Objective-C Versiune orientată spre obiecte a limbajului C, elaborată în 1984 de Brad Cox. Este cunoscută în special ca fiind limbajul de dezvoltare standard al sistemului de operare NeXT. *A se vedea și* object-oriented programming.

object linking and embedding legarea și înglobarea obiectelor – *A se vedea* OLE.

Object Management Architecture *A se vedea* OMA.

Object Management Group Organizație internațională, care aprobă standardele pentru aplicațiile orientate spre obiecte. De asemenea, definește Object Management Architecture (OMA), un model de obiect standard pentru mediile distribuite. Organizația Object Management Group a fost înființată în 1989. *Acronim:* OMG. *A se vedea și* object model (definiția 3), OMA, open standard.

object model model de obiect – **1.** Fundația structurală a unui limbaj orientat spre obiecte, ca de exemplu C++. Această fundație conține principii cum ar fi abstractizarea, concurența, încapsularea, ierarhia, persistența, polimorfismul și tipizarea. *A se vedea și* abstract data type, object (definiția 2), object-oriented programming, polymorphism. **2.** Fundația structurală a proiectării orientate spre obiecte. *A se vedea și* object-oriented design. **3.** Fundația structurală a unei aplicații orientate spre obiecte.

object module modul obiect – În programare, versiunea de cod obiect (compilată) a unui fișier cu cod sursă, de obicei o colecție de rutine gata de legare cu alte module obiect. *A se vedea și* linker, module (definiția 1), object code.

object-oriented Ceea ce ține de, aparține sau este un sistem sau un limbaj care conține suport pentru utilizarea obiectelor. *A se vedea și* object (definiția 2).

object-oriented analysis analiză orientată spre obiecte – Procedură care identifică obiectele componente și cerințele unui sistem sau proces pentru a executa anumite taskuri. Unul dintre obiectivele acestui fel de analiză este reutilizarea soluțiilor existente. În general, analiza orientată spre obiecte precedă proiectarea orientată spre obiecte sau programarea orientată spre obiecte atunci când se lucrează la un nou sistem de calcul sau la un nou software orientat spre obiecte. *A se vedea și* object (definiția 2), object-oriented design, object-oriented programming.

object-oriented database bază de date orientată spre obiecte – Bază de date flexibilă, care poate lucra cu tipuri de date abstracte, obiecte și clase și care permite stocarea unui domeniu mare de date, reprezentând adesea nu numai texte și numere, ci și sunete, secvențe video și imagini grafice. Unele baze de date orientate spre obiecte permit stocarea, împreună cu datele sau în locul acestora, a unor proceduri de regăsire a datelor și reguli de prelucrare a lor. În acest fel, datele pot fi stocate în alte zone decât în baza de date fizică, ceea ce de multe ori este de dorit, mai ales atunci când fișierele de date sunt mari, așa cum sunt cele care reprezintă secvențe video. *Acronim:* OODB. *A se vedea și* abstract data type, class, object (definiția 2). *De comparat cu* relational database.

object-oriented design proiectare orientată spre obiecte – Concepție modulară de creare a unui produs software sau a unui sistem de calcul, în care modulele (obiectele) pot fi adaptate unor cerințe noi ușor și cu cheltuieli mici. Proiectarea orientată spre obiecte reprezintă de obicei o etapă care urmează analizei orientate spre obiecte a produsului și precedă programarea propriuzisă. *A se vedea și* object (definiția 2), object-oriented analysis.

object-oriented graphics grafică orientată spre obiecte – Grafică pe calculator ce are la bază utilizarea unor primitive de grafică, cum ar fi liniile, curbele, cercurile și pătratele. Grafica orientată spre obiecte este utilizată în aplicații cum ar fi proiectarea asistată de calculator sau programele de desenare și de ilustrare, imaginile fiind descrise matematic, ca seturi de instrucțiuni ce permit refacerea obiectelor din imagini. Această reprezentare se deosebește de cea utilizată de grafica bit-map, în care imaginile sunt descrise ca grupuri de puncte albe și negre sau colorate, aranjate într-un anumit model. Grafica orientată spre obiecte permite utilizatorului să manipuleze obiectele individual. Cum obiectele sunt descrise matematic, grafica orientată spre obiecte poate fi stratificată, rotită și mărită relativ ușor. *Se mai numește și* struc- tured graphics (grafică structurată). *A se vedea și* graphics primitive. *De comparat cu* bitmapped graphics, paint program.

object-oriented interface interfață orientată spre obiecte – Interfață cu utilizatorul în care elementele sistemului sunt reprezentate prin entități vizibile pe ecran (cum ar fi pictogramele), cu ajutorul cărora sunt manipulate. Interfețele cu afișare orientată spre obiecte nu implică neapărat utilizarea programării orientate spre obiecte. *A se vedea și* object-oriented graphics.

object-oriented operating system sistem de operare orientat spre obiecte – Sistem de operare bazat pe obiecte și conceput astfel încât să faciliteze realizarea produselor software de către terți, utilizând proiectarea orientată spre obiecte. *A se vedea și* object (definiția 2), object-oriented design.

object-oriented programming programare orientată spre obiecte – Paradigmă de programare în care programul este văzut ca un ansablu de obiecte discrete, ce conțin structuri de date și rutine care interacționează cu alte obiecte. *Acronim:* OOP. *A se vedea și* C++, object (definiția 2), Objective – C.

object-relational server server de obiecte relaționale – Server de baze de date care permite gestionarea orientată spre obiecte a tipurilor de date complexe dintr-o bază de date relațională. *A se vedea și* database server, relational database.

object request broker broker de cerere a obiectelor – *A se vedea* ORB.

object wrapper înfășurător de obiecte – În aplicațiile orientate spre obiecte, modalitate de încapsulare a unui set de servicii furnizate de un program care nu este orientat spre obiecte, astfel încât serviciile să poată fi tratate ca un obiect. *A se vedea și* object (definiția 2).

oblique oblic – Caracteristică ce descrie un stil de text creat prin înclinarea unui font roman pentru a simula caracterele cursive atunci când nu este disponibil un adevărat font cursiv la calculator sau la imprimantă. *A se vedea și* font, italic, roman.

OC3 Prescurtare de la **o**ptical **c**arrier **3** (purtătoare optică 3). Unul dintre diversele circuite de semnal optic utilizate în SONET, un sistem de

transmitere a datelor prin fibră optică și la viteze mari. OC3 transportă un semnal de 155,52 Mbps, viteza de transmisie minimă la care SONET și standardul european, SDH, sunt interoperabile integral. *A se vedea și* SONET.

OCR *A se vedea* optical character recognition.

octal sistem octal – Sistem de numerație în baza 8, care folosește cifrele de la 0 la 7. Numele vine de la cuvântul latin *octo*, care înseamnă „opt". Sistemul octal este utilizat în programare ca un mijloc de reprezentare compactă a numerelor binare. *A se vedea* anexa E. *A se vedea și* base (definiția 2).

octet octet – Unitate de date formată din exact opt biți, indiferent de numărul de biți utilizați de calculator pentru a reprezenta o unitate mică de informație, de exemplu un caracter. *De comparat cu* byte.

OCX Prescurtare de la **O**LE **c**ustom control (control OLE personalizat). Modul software bazat pe tehnologiile OLE și COMP. Atunci când este apelat dintr-o aplicație, acest modul produce un control care adaugă o anumită caracteristică aplicației. Tehnologia OCX este portabilă de pe o platformă pe alta, lucrează atât sub sistemele de operare pe 16 biți, cât și sub cele pe 32 de biți și poate fi folosită în multe aplicații. Este succesoarea tehnologiei VBX (Visual Basic custom control – control Visual Basic personalizat), care putea fi utilizată doar în aplicațiile Visual Basic, și stă la baza controalelor ActiveX. Modulele OCX pot fi scrise în diferite limbaje, dar de obicei este întrebuințat Visual C++. Elaborată de Microsoft, tehnologia OCX a fost descrisă de specificația OLE Controls din 1996 (OCX 96). *A se vedea și* ActiveX controls, COMP (definiția 2), control (definiția 2), OLE, VBX, Visual Basic.

ODBC Acronim pentru **o**pen **d**atab**a**se **c**onnectivity (conectivitatea bazelor de date deschise). În structura Microsoft WOSA, interfață care asigură aplicațiilor Windows un limbaj comun pentru obținerea accesului la o bază de date din rețea. *A se vedea și* WOSA.

ODBMG *A se vedea* Object Database Management Group.

odd parity paritate impară – *A se vedea* parity.

OEM *A se vedea* original equipment manufacturer.

OFC *A se vedea* Open Financial Connectivity.

office automation automatizarea biroului – Utilizarea dispozitivelor electronice și de comunicații, cum ar fi calculatoarele, modemurile și mașinile de fax, împreună cu software-ul asociat, pentru a realiza activitățile dintr-un birou prin mijloace mecanice, nu manual.

offline off-line – **1.** Referitor la un dispozitiv de calcul sau la un program, starea în care acesta nu poate să intre în comunicație sau sub controlul calculatorului. *De comparat cu* online (definiția 1). **2.** Referitor la unul sau la mai multe calculatoare, starea de deconectare de la rețea. *De comparat cu* online (definiția 2).

offline navigator navigator off-line – Software conceput pentru descărcarea mesajelor e-mail, paginilor Web, articolelor din grupurile de informare sau publicațiilor din alte forumuri on-line și salvarea lor pe un disc local, unde pot fi răsfoite fără ca utilizatorul să mai plătească timpul de conectare la Internet sau la alt serviciu informațional on-line. *Se mai numește și* offline reader (prezentator off-line).

offline reader prezentator off-line – *A se vedea* offline navigator.

offline storage capacitate de stocare off-line – Resursă de stocare (de exemplu, un disc) care nu este disponibilă pentru sistem.

offload a reduce încărcarea – A prelua o parte din sarcinile de prelucrare ale altui dispozitiv. De exemplu, porțile din rețelele locale pot reduce încărcarea mașinilor gazdă prin preluarea prelucrării TCP/IP, ceea ce conduce la eliberarea capacității de procesare a unității centrale. *A se vedea și* central processing unit, gateway, host, TCP/IP.

offset offset – În metodele de adresare relativă, număr care arată cât de departe se află un anumit articol față de un punct de plecare. *A se vedea și* relative address.

off-the-shelf de gata – Bun de utilizat; împachetat. Termenul se referă la produsele hardware sau software.

ohm ohm – Unitatea de măsură a rezistenței electrice. Prin rezistența de 1 ohm trece un curent de 1 amper atunci când i se aplică o tensiune de 1 volt.

.oh.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ohio, Statele Unite.

.ok.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Oklahoma, Statele Unite.

OLAP *A se vedea* OLAP database.

OLAP database Prescurtare de la **o**nline **a**nalytical **p**rocessing database (bază de date cu prelucrare analitică on-line). Sistem de baze de date relaționale, capabil să execute interogări mai complexe decât cele din bazele de date obișnuite, prin acces multidimensional la date (vizualizarea datelor se face după mai multe criterii), capacitate de calcul intensiv și tehnici de indexare specializate. *A se vedea și* database, query (definiția 1), relational database.

OLE Acronim pentru **o**bject **l**inking and **e**mbedding (legarea și înglobarea obiectelor). Tehnologie de transferare și partajare a informațiilor între aplicații. Când un obiect, cum ar fi un fișier de imagini creat cu un program de pictare, este legat la un document compus, cum ar fi o foaie de calcul tabelar sau un document creat cu un procesor de texte, documentul conține doar o referință la acel obiect. Orice modificări efectuate în obiectul legat vor fi reflectate în documentul compus. Când obiectul este înglobat într-un document compus, documentul va conține o copie a obiectului. Modificările efectuate asupra obiectului original nu vor apărea în documentul compus, decât în urma unei actualizări a obiectului înglobat.

OLTP Acronim pentru **O**nline **T**ransaction **P**rocessing (prelucrarea on-line a tranzacțiilor). Sistem de prelucrare a tranzacțiilor pe măsură ce calculatorul le primește și de actualizare imediată a fișierelor master dintr-un sistem de gestionare a bazelor de date. Sistemul OLTP este utilizat pentru păstrarea înregistrărilor financiare și pentru ținerea evidenței articolelor de inventar. *A se vedea și* database management system, transaction processing. *De comparat cu* batch processing (definiția 3).

.om În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Oman.

OM-1 *A se vedea* OpenMPEG Consortium.

OMA Acronim pentru **O**bject **M**anagement **A**rchitecture. Specificație elaborată de Object Management Group (OMG) pentru prelucrarea distribuită orientată spre obiecte. OMA include

arhitectura Common Object Request Broker Architecture (CORBA). *A se vedea și* CORBA, Object Management Group.

on-board computer calculator on-board – Calculator inclus în alt dispozitiv.

.on.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ontario, Canada.

on-chip cache cache on-chip – *A se vedea* L1 cache.

one's complement complement față de 1 – În sistemul binar (în baza 2), un număr care este complementul altui număr. *A se vedea și* complement.

one-off one-off – **1.** Produse fabricate unul câte unul, nu în serie. **2.** CD-ROM creat cu o mașină CD-R, care realizează doar un exemplar la un moment dat.

one-pass compiler compilator cu o trecere – Compilator care trebuie să citească doar o dată fișierul sursă pentru a produce codul obiect. Există limbaje pentru care nu pot fi scrise compilatoare cu o trecere, datorită sintaxei pe care o folosesc. *A se vedea și* compiler (definiția 2).

online on-line – **1.** Referitor la un dispozitiv de calcul sau la un program, activat sau gata de lucru; starea în care poate să intre în comunicație cu calculatorul sau să fie controlat de acesta. *De comparat cu* offline (definiția 1). **2.** Referitor la unul sau la mai multe calculatoare, starea de conectare la rețea. *De comparat cu* offline (definiția 2). **3.** Referitor la un utilizator, situația în care acesta este conectat la Internet, la un serviciu on-line sau la un sistem BBS sau în care utilizează un modem pentru a se conecta la alt modem. **4.** Referitor la un utilizator, capacitatea sa de a se conecta la Internet, la un serviciu on-line sau la un sistem BBS, ca urmare a faptului că deține un cont care-i permite accesul.

online analytical processing prelucrare analitică on-line – *A se vedea* OLAP database.

online community comunitate on-line – **1.** Toți utilizatorii din Internet și World Wide Web, văzuți în ansamblu. **2.** Comunitate locală care utilizează forumuri on-line cu caracter politic pentru a discuta probleme de administrare locală sau de interes public. **3.** Membrii unui anumit grup de informare, listă poștală, mediu MUD, sistem BBS sau alt forum on-line. *A se*

vedea și BBS (definiția 1), mailing list, MUD, newsgroup.

online help asistență on-line – *A se vedea* help.

online information service serviciu informațional on-line – Activitate cu caracter comercial prin care se asigură acces la baze de date, arhive de fișiere, conferințe, grupuri de conversație și alte moduri de informare prin apel telefonic, prin legături de comunicații dedicate sau prin Internet. Cele mai multe dintre serviciile informaționale on-line oferă și acces la conexiunile Internet, împreună cu propriile lor facilități. Cele mai mari servicii informaționale on-line dedicate publicului din Statele Unite sunt America Online, CompuServe și The Microsoft Network.

online service serviciu on-line – *A se vedea* online information service.

online state stare on-line – Starea unui modem care comunică cu alt modem. *De comparat cu* command state.

online transaction processing prelucrare on-line a tranzacțiilor – *A se vedea* OLTP.

on the fly din mers – Care execută un task sau un proces fără să întrerupă sau să deranjeze operațiile normale. De exemplu, se spune adesea că un document HTML poate fi editat din mers, deoarece conținutul său poate fi revizuit fără a fi necesară închiderea sau crearea din nou a sitului în care se află. *A se vedea și* HTML document, Web site.

OO *A se vedea* object-oriented.

OOP *A se vedea* object-oriented programming.

opcode *A se vedea* operation code.

open[1] deschis – Ceea ce ține de, aparține sau oferă accesibilitate. De exemplu, un fișier deschis este un fișier care poate fi utilizat ca urmare a faptului că programul a trimis o comandă „open file" sistemului de operare.

open[2] a deschide – A face ca un obiect (de exemplu, un fișier) să devină accesibil.

open architecture arhitectură deschisă – **1.** Model de calculator sau de periferic ale cărui specificații tehnice au fost făcute publice. Publicarea specificațiilor tehnice permite și altor producători să realizeze componente hardware add-on pentru calculatorul sau dispozitivul respectiv. *De comparat cu* closed architecture (definiția 1). **2.** Model prevăzut cu sloturi de extensie pe placa de bază,

ceea ce permite adăugarea unor plăci ce îmbunătățesc sau personalizează sistemul. *De comparat cu* closed architecture (definiția 2).

OpenDoc Interfață de programare a aplicațiilor (API) orientată spre obiecte, care permite mai multor programe independente (componente software) de pe diferite platforme să lucreze împreună la același document (document compus). La fel ca și tehnologia OLE, interfața OpenDoc permite înglobarea sau legarea la un document a imaginilor, sunetelor, secvențelor video, altor documente sau altor fișiere. OpenDoc este susținută de o grupare din care fac parte Apple, IBM, Object Management Group și X Consortium. *A se vedea și* application programming interface, component software. *De comparat cu* ActiveX, OLE.

open file fișier deschis – Fișier care poate fi citit, scris sau citit și scris. Programul trebuie să deschidă mai întâi fișierul pentru a utiliza conținutul acestuia și trebuie să-l închidă după ce a terminat. *A se vedea și* open[2].

Open Financial Connectivity Specificația elaborată de Microsoft pentru interfața dintre serviciile bancare electronice și programul financiar personal Microsoft Money. *Acronim:* OFC.

Open Group Consorțiu alcătuit din producători de hardware și de software, utilizatori industriali, reprezentanți ai guvernului și ai instituțiilor academice, al cărui scop este perfecționarea sistemelor informaționale cu mai mulți furnizori. Open Group a fost înființat în 1996 pentru a veni în sprijinul organizațiilor Open Software Foundation și X/Open Company Limited.

OpenMPEG Consortium Organizație internațională a producătorilor de hardware și de software, al cărei scop este promovarea standardelor MPEG. *Acronim:* OM-1. *A se vedea și* MPEG.

open shop open-shop – Facilitate de calculator accesibilă și utilizatorilor, nu numai programatorilor sau specialiștilor. Un mediu open-shop este acela în care utilizatorii lucrează sau rezolvă problemele individual fără să fie necesară intervenția personalului de specialitate.

Open Shortest Path First *A se vedea* OSPF.

Open Software Foundation *A se vedea* OSF.

open standard standard deschis – Set de specificații cu acces public, care descrie caracteristicile unui dispozitiv hardware sau ale unui produs software. Standardele deschise sunt publicate pentru a încuraja interoperabilitatea și pentru a face cunoscute noile tehnologii. *A se vedea și* standard (definiția 2).

open system sistem deschis – **1.** În domeniul comunicațiilor, rețea de calculatoare în care pot fi incluse toate dispozitivele (indiferent de producător sau de model) care utilizează aceleași facilități de comunicare și aceleași protocoale. **2.** Referitor la hardware sau la software, sistem care acceptă produse add-on realizate de diferiți furnizori. *A se vedea și* open architecture (definiția 1).

Open Systems Interconnection model model Open System Interconnection – *A se vedea* ISO/OSI model.

operand operand – Obiectul unei operații matematice sau al unei instrucțiuni de calculator.

operating system sistem de operare – Software-ul care controlează alocarea și utilizarea resurselor hardware, cum ar fi memoria, timpul unității centrale de prelucrare (CPU), spațiul de pe discuri și dispozitivele periferice. Sistemul de operare reprezintă temelia pe care sunt clădite aplicațiile. Printre cele mai răspândite sisteme de operare se numără Windows 95, Windows NT, Mac OS și UNIX. *Acronim:* OS. *Se mai numește și* executive (sistem executiv).

operation operație – **1.** Acțiune particulară pe care o execută calculatorul în timpul rulării unui program. **2.** În matematică, acțiune care se realizează asupra unui set de entități și care produce o nouă entitate. Ca exemple de operații matematice se pot da adunarea și scăderea.

operation code cod de operație – Referitor la o instrucțiune a limbajului de mașină sau a limbajului de asamblare, porțiunea care specifică tipul instrucțiunii și structura datelor asupra cărora operează aceasta. *Se mai numește și* opcode. *A se vedea și* assembly language, machine code.

operations research cercetare operațională – Utilizarea unor metode matematice și științifice în vederea analizării și îmbunătățirii eficienței în domeniile comercial, administrativ și altele.

Elaborată la începutul celui de-al doilea război mondial, cercetarea operațională a fost utilizată inițial la optimizarea operațiunilor militare. După încheierea războiului, s-a trecut la aplicarea acestor metode în domeniile comercial și industrial, ca o modalitate de descompunere a sistemelor și a procedurilor și de analizare a părților componente și a interacțiunilor dintre ele în vederea îmbunătățirii performanțelor globale. Cercetarea operațională implică utilizarea metodei drumului critic, a statisticii, a calculului probabilităților și a teoriei informației.

operator operator – **1.** În matematică și în programe, simbol sau alt caracter care indică o operație ce acționează asupra unui sau a mai multor elemente. *A se vedea și* binary[1], unary. **2.** Persoană care controlează o mașină sau un sistem, cum ar fi un calculator sau o centrală telefonică.

operator associativity asociativitatea operatorilor – Caracteristică a operatorilor care determină ordinea de evaluare într-o expresie atunci când doi operatori alăturați au aceeași precedență. Cele două posibilități sunt de la stânga la dreapta și de la dreapta la stânga. Asociativitatea celor mai mulți operatori este de la stânga la dreapta. *A se vedea și* expression, operator (definiția 1), operator precedence.

operator overloading supraîncărcare a operatorilor – Atribuirea mai multor funcții unui singur operator, operația realizată la un moment dat depinzând de tipul datelor (operanzilor) implicați. Supraîncărcarea operatorilor este permisă de unele limbaje de programare, cum ar fi Ada sau C++. *A se vedea și* Ada, C++, function overloading, operator (definiția 1).

operator precedence precedența operatorilor – Prioritatea diverșilor operatori atunci când apar mai mulți într-o expresie. În absența parantezelor, se execută mai întâi operațiile cu precedență mai mare. *A se vedea și* expression, operator (definiția 1), operator associativity.

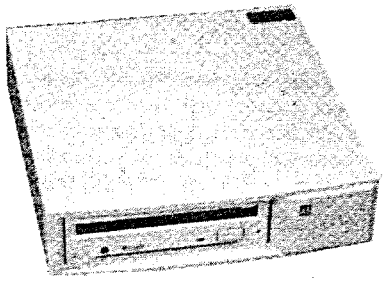
optical character recognition recunoaștere optică a caracterelor – Procesul în cursul căruia un dispozitiv examinează caracterele tipărite pe o coală de hârtie și le stabilește forma prin detectarea modelelor de zone luminoase și întunecate. După ce scannerul sau cititorul a determinat formele, sunt utilizate metode de

recunoaștere a caracterelor (de stabilire a corespondenței dintre modelele respective și seturi de caractere stocate), care translatează formele în text de calculator. *Acronim:* OCR. *A se vedea și* character recognition. *De comparat cu* magnetic-ink character recognition.

optical communications comunicații optice – Utilizarea luminii și a tehnologiei de transmitere a luminii (cum ar fi fibrele optice și laserele) pentru transmiterea și primirea datelor, imaginilor sau sunetelor.

optical disc disc optic – *A se vedea* compact disc.

optical drive unitate optică – Unitate de disc în care sunt citite și, adesea, scrise discurile optice (compacte). Printre unitățile optice se numără unitățile de CD-ROM și cele de discuri WORM. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* CD-ROM drive, compact disc, WORM.



Unitate optică.

optical fiber fibră optică – Fir subțire dintr-un material transparent, cu ajutorul căruia sunt transmise semnalele optice. Fibrele optice sunt realizate din sticlă sau din materiale speciale și sunt concepute astfel încât un fascicul de lumină introdus la unul din capete rămâne în interiorul fibrei, reflectându-se de suprafața interioară în timp ce parcurge fibra. Fibrele optice sunt ieftine, compacte și ușoare, fiind folosite la realizarea unor cabluri care pot conține mai multe sute de bucăți. *A se vedea și* fiber optics.

optical mouse mouse optic – Tip de mouse care permite detectarea mișcării cu ajutorul unei perechi de leduri (diode electroluminescente) și a unui suport special, reflectant. Cele două leduri au culori diferite, iar pe suportul de mouse este dispusă o rețea alcătuită din linii

având cele două culori, o culoare pentru liniile verticale și cealaltă pentru liniile orizontale. Niște detectoare de lumină (câte unul pentru fiecare led) sesizează trecerea luminii colorate peste o linie de aceeași culoare și indică direcția de deplasare. *A se vedea și* mouse. *De comparat cu* mechanical mouse, optomechanical mouse.

optical reader cititor optic – Dispozitiv care citește textul tipărit pe hârtie. Mai întâi sunt detectate modelele de zone luminoase și întunecate, apoi sunt utilizate metode de recunoaștere a caracterelor. *A se vedea și* optical character recognition.

optical recognition recunoaștere optică – *A se vedea* optical character recognition.

optical scanner scanner optic – Dispozitiv de intrare care utilizează un echipament optic pentru a scana hârtia sau un alt suport, modelele de zone luminoase și întunecate sau de zone colorate fiind translatate în semnale digitale, care pot fi manipulate cu programe de recunoaștere optică a caracterelor sau cu programe de grafică. În funcție de sistemul utilizat la fixarea suportului de intrare, scannerele se împart în scannere cu pat (suportul este fixat pe o bucată de sticlă), scannere cu alimentare (colile de hârtie sunt plimbate prin fața unui mecanism de scanare staționar), scannere manuale (utilizatorul plimbă dispozitivul peste documentul ce trebuie scanat) și scannere suspendate (documentul este plasat cu fața în sus pe un pat staționar, iar deasupra lui se mișcă un mic turn, care baleiază pagina). *De comparat cu* magnetic-ink character recognition, spatial digitizer.

optimization optimizare – **1.** În programare, procesul de realizare a unor programe mai eficiente (mai mici sau mai rapide) prin selectarea și proiectarea unor structuri de date, algoritmi și secvențe de instrucțiuni. **2.** Procesul prin care un compilator sau un asamblor creează un cod executabil eficient. *A se vedea și* optimizing compiler.

optimizer optimizator – Program sau dispozitiv care îmbunătățește performanțele unui calculator, ale unei rețele sau ale altui dispozitiv sau sistem. De exemplu, un program de optimizare a discului reduce timpul de acces la fișiere.

optimizing compiler compilator cu optimizare – Compilator care își analizează ieșirea (programul în limbaj de asamblare sau în cod de mașină) pentru a produce un șir mai eficient de instrucțiuni (mai mic sau mai rapid).

optional hyphen liniuță de despărțire opțională – *A se vedea* hyphen.

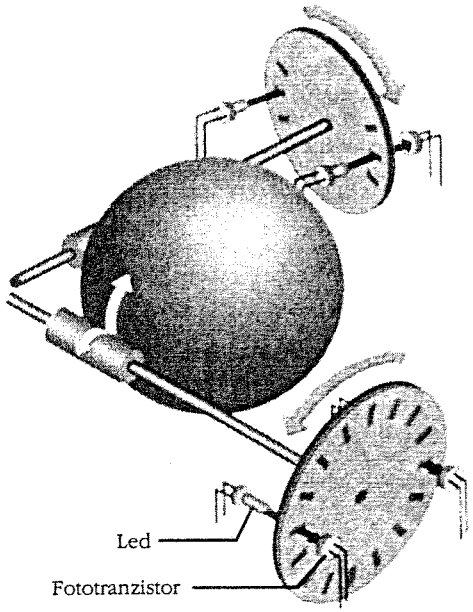
Option key tasta Option – Tastă care se găsește la tastaturile Apple Macintosh și care, atunci când este apăsată, produce caractere speciale: de grafică (de exemplu, dreptunghiuri), internaționale (de exemplu, simboluri de monedă) sau semne de punctuație speciale (de exemplu, linii de dialog sau linii de pauză). Tasta Option are un rol similar cu cel al tastelor Control sau Alt de tastaturile IBM, prin aceea că schimbă semnificația tastei acționate o dată cu ea.

Options *A se vedea* Preferences.

optoelectronics optoelectronică – Ramura electronicii care studiază proprietățile și comportamentul luminii. Optoelectronica se ocupă de dispozitivele electronice care generează, sesizează, transmit și modulează radiații electromagnetice infraroșii, vizibile și ultraviolete.

optomechanical mouse mouse optomecanic – Tip de mouse care translatează mișcarea în semnale direcționale printr-o combinație de mijloace optice și mecanice. Partea optică este constituită din perechi de leduri și sesizoare de lumină; partea mecanică este reprezentată de rotițe în care sunt decupate fante. Când mouse-ul se mișcă, rotițele se învârtesc și lumina emisă de leduri trece fie prin fante și ajunge la sesizoarele de lumină, fie este blocată de porțiunile solide ale rotițelor. Aceste treceri sau blocări ale fasciculelor de lumină sunt detectate de sesizoarele de lumină și interpretate ca indicații ale mișcării. Sesizoarele fiind ușor defazate între ele, direcția mișcării este dată de primul sesizor la care ajunge fasciculul de lumină. Deoarece utilizează dispozitive optice în locul elementelor mecanice, mouse-ul optomecanic nu mai are nevoie de toate operațiile de întreținere cerute de un mouse mecanic; iar pe de altă parte nu necesită nici suprafața de lucru specială a mouse-ului optic. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* mouse. *De comparat cu* mechanical mouse, optical mouse.

OR SAU – Operator logic cu care se combină doi biți (0 sau 1) sau două valori booleene (fals sau



Mouse optomecanic. ***Interiorul unui mouse optomecanic.***

adevărat). Dacă una sau ambele valori sunt 1 (adevărat), rezultatul este 1 (adevărat).

a	*b*	*a SAU b*
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

Orange Book 1. Culegere de standarde a Ministerului Apărării din Statele Unite (U.S. Department of Defense), intitulată „Trusted Computer System Evaluation Criteria, DOD standard 5200.28-STD, December, 1985" (Criterii sigure de evaluare a sistemelor de calcul), care definește un sistem de apreciere a capacității unui calculator de a proteja informațiile cu caracter special, începând cu A1 (cel mai sigur) și terminând cu D (cel mai puțin sigur). De comparat cu Red Book (definiția1). **2.** Culegere de specificații scrisă de corporațiile Sony și Philips, referitoare la formatele de compact-disc cu o singură scriere (CD-R, PhotoCD). *A se vedea și*

CD-R, ISO 9660, PhotoCD. *De comparat cu* Green Book, Red Book (definiția 2).

ORB Acronim pentru **o**bject **r**equest **b**roker (broker de cerere de obiecte). În aplicațiile client/server, interfață de la care clientul solicită un obiect. Interfața ORB transmite cererea serverului care conține obiectul și apoi returnează clientului valorile rezultate. *A se vedea și* client (definiția 1), CORBA.

order[1] ordin (1,2), ordine (3) – **1.** În domeniul prelucrării datelor, semnificația relativă a unei cifre sau octet. Termenul *de ordin superior* desemnează cea mai semnificativă (de obicei prima din stânga) cifră sau byte; termenul de ordin *inferior* desemnează cel mai puțin semnificativ (de obicei prima din dreapta) cifră sau byte. **2.** Mărimea unei baze de date exprimată prin numărul de câmpuri conținute. **3.** Succesiunea în care sunt executate operațiile aritmetice.

order[2] a ordona – A aranja în ordine (de exemplu, alfabetică sau numerică).

ordinal number numeral ordinal – Numeral care indică poziția într-un șir de articole (de exemplu, al doilea, al treilea sau al douăzecilea). *De comparat cu* cardinal number.

.org În sistemul DNS din Internet, domeniul de cel mai înalt nivel care identifică adresele întreținute de organizațiile care nu aparțin celorlalte domenii standard. De exemplu, Public Broadcasting System (PBS) nu este nici societate comercială (de tip .com), nici instituție educațională (de tip .edu), așa că are adresa de Internet pbs.org. Numele de domeniu .org apare la sfârșitul adresei. *A se vedea și* DNS (definiția 1), domain (definiția 3). *De comparat cu* .com, .edu, .gov, .mil, .net.

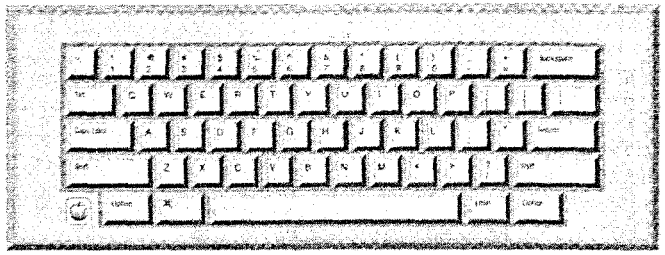
orientation orientare – *A se vedea* landscape mode, portrait mode.

original equipment manufacturer producător de echipamente originale – Cel care produce un anumit echipament. În industria calculatoarelor, producătorii de echipamente originale achiziționează de obicei componentele de la alți producători de echipamente originale, le integrează în propriile produse și apoi vând aceste produse consumatorilor. *Acronim:* OEM. *De comparat cu* value-added reseller.

original Macintosh keyboard tastatură Macintosh originală – Tastatura cu care erau livrate calculatoarele 128-KB Apple Macintosh și Mac 512K. Tastatura Macintosh originală este mică și nu are minitastatură numerică sau taste funcționale. De asemenea, cum scopul proiectanților a fost acela de a asigura un aspect familiar, această tastatură cu 58 de taste nu se deosebește de claviatura unei mașini de scris decât prin tastele Option (aflate la cele două capete ale rândului de jos), tasta Command (aflată în stânga barei de spațiu) și tasta Enter (aflată în dreapta barei de spațiu). A se vedea ilustrația.

orphan orfan – Referitor la un paragraf, primul rând care apare izolat la sfârșitul unei pagini sau coloane de text sau ultimul rând care apare izolat la începutul unei pagini sau coloane. Orfanii strică aspectul paginii și, ca urmare, este evitată apariția lor în materialele tipărite. *De comparat cu* widow.

orphan file fișier orfan – Fișier care rămâne în sistem după ce a încetat utilizarea lui. De exemplu, un fișier poate fi creat pentru a oferi suport unei anumite aplicații, dar el poate rămâne și după ce aplicația a fost eliminată.



Tastatură Macintosh originală.

.or.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Oregon, Statele Unite.

OS *A se vedea* operating system.

OS/2 Sistem de operare care permite utilizarea modului protejat, a memoriei virtuale și a multitaskingului, destinat calculatoarelor personale bazate pe procesoare Intel 80286, 80386, i486 și Pentium. OS/2 permite rularea majorității aplicațiilor MS-DOS și citirea tuturor discurilor MS-DOS. Printre subsistemele importante din OS/2 se numără Presentation Manager, care furnizează o interfață grafică cu utilizatorul, și LAN Manager, care oferă facilitățile de lucru în rețea. OS/2 a fost elaborat inițial în colaborare de Microsoft și IBM, dar acum este un produs IBM. *A se vedea și* protected mode, virtual memory.

oscillation oscilație – Modificare periodică, alternanță. În electronică, oscilațiile reprezintă modificări periodice ale unui semnal electric.

oscillator oscilator – Circuit electronic a cărui ieșire variază periodic, cu o anumită frecvență. Oscilatoarele reprezintă un tip important de circuite electronice și pot fi proiectate astfel încât să producă un semnal de ieșire constant sau reglabil. Unele circuite oscilatoare utilizează un cristal de cuarț pentru a genera o frecvență stabilă. La calculatoarele personale, circuitele oscilatoare creează frecvența de „ceas" (cuprinsă de obicei între 1 și 200 MHz), care este folosită pentru a controla procesorul și celelalte circuite.

oscilloscope osciloscop – Instrument de măsură și de verificare care permite vizualizarea semnalelor electrice pe un display. De obicei, osciloscoapele prezintă evoluția unei tensiuni în timp. *Se mai numește și* cathode-ray oscilloscope (osciloscop cu tub catodic).

OSF Acronim pentru **O**pen **S**oftware **F**oundation. Consorțiu non-profit din care fac parte firmele DEC, Hewlett-Packard și IBM, care a fost înființat în 1988 pentru a promova standarde și specificații pentru programele ce rulează sub sistemul de operare UNIX și pentru a acorda membrilor săi licențe de software (codul sursă). Printre produsele OSF se numără Distributed Computing Environment, interfața grafică cu utilizatorul Motif și sistemul de operare OSF/1 (o versiune de UNIX).

OSI *A se vedea* ISO/OSI model.

OSPF Acronim pentru **O**pen **S**hortest **P**ath **F**irst. Protocol de rutare pentru rețelele IP (cum este și Internet) care permite unui ruter să calculeze cel mai scurt traseu până la nodul către care expediază mesajul. Fiecare ruter trimite celorlalte rutere informații referitoare la nodurile la care este legat, informații numite anunțuri de stare a legăturilor, și pe baza acestora se calculează rutele. *A se vedea și* communications protocol, node (definiția 2), path (definiția 1), router.

OTOH Acronim pentru **o**n **t**he **o**ther **h**and (pe de altă parte). Expresie utilizată adesea în poșta electronică, în informațiile din Internet sau în grupurile de discuții.

Outbox În multe aplicații e-mail, cutia poștală prestabilită în care programul stochează mesajele care urmează să fie expediate. *A se vedea și* e-mail[1] (definiția 1), mailbox. *De comparat cu* Inbox.

outdent outdentare – *A se vedea* hanging indent.

outer join unire exterioară – Referitor la gestionarea bazelor de date, operator al algebrei relaționale. Unirea externă este o unire extinsă, în care tuplurile (liniile) dintr-o relație (tabel) care nu au corespondent într-o a doua relație apar în relația rezultată concatenate cu valori nule. *De comparat cu* inner join.

outline font font conturat – Font (un model de caracter) stocat de calculator sau de imprimantă sub forma unor contururi care permit desenarea fiecărui caracter din setul respectiv. Fonturile conturate sunt mai degrabă șabloane, nu modele propriu-zise de puncte și pot fi mărite sau micșorate pentru a se obține dimensiunea dorită. Aceste fonturi sunt utilizate în special la tipărire (de exemplu, fonturile PostScript de la imprimantele cu laser compatibile PostScript sau fonturile TrueType). *De comparat cu* bitmapped font, screen font, stroke font.

out-of-band signaling semnalizare în afara benzii – Transmisia unor semnale (de exemplu, semnale de control) utilizând frecvențe aflate în afara benzii destinate vocii sau datelor într-un canal de comunicații.

output[1] ieșire – Rezultatul prelucrării, trimis la ecran sau la imprimantă, stocat într-un fișier de pe disc sau trimis altui calculator din rețea.

output[2] a scoate – A trimite spre exterior date cu un calculator sau sunete cu un difuzor.

output area zonă de ieşire – *A se vedea* output buffer.

output-bound dependent de ieşire – *A se vedea* input/ output-bound.

output buffer buffer de ieşire – Porţiune de memorie rezervată pentru stocarea temporară a informaţiilor, în timp ce memoria principală este utilizată pentru stocare, afişare, tipărire sau transmisie. *A se vedea şi* buffer[1].

output channel canal de ieşire – *A se vedea* channel (definiţia 1), input/output channel.

output stream flux de ieşire – Flux de date care părăseşte sistemul de calcul şi care este asociat unui anumit task sau unei anumite destinaţii. În programare, fluxul de ieşire poate fi o serie de caractere transferate din memoria calculatorului pe ecran sau într-un fişier de pe disc. *De comparat cu* input stream.

outsourcing subcontractare – Încredinţarea unor lucrări contractorilor independenţi, cum ar fi consultanţii sau birourile de servicii. Lucrări ca de exeplu introducerea datelor şi programarea sunt executate adesea prin subcontractare.

OverDrive Tip de microprocesor produs de Intel pentru a înlocui la calculatoarele deja vândute procesoarele i486SX sau i486DX. Din punct de vedere funcţional, OverDrive este identic cu procesorul i486DX2, dar reprezintă un produs destinat utilizatorului final, în timp ce i486DX2 este vândut firmelor producătoare de calculatoare, care îl includeau în sistemele realizate de ele. Modernizarea unui sistem cu procesorul OverDrive diferă de la caz la caz, iar unele sisteme nici măcar nu permit utilizarea lui. *A se vedea şi* i486DX, i486SL, i486SX, microprocesor. *De comparat cu* i486DX2.

overflow depăşire superioară – **1.** În general, situaţia în care datele rezultate din intrare sau din prelucrare necesită mai mulţi biţi decât au fost prevăzuţi în hardware sau software pentru stocare. Ca exemple de depăşire superioară pot fi considerate situaţiile în care o operaţie în virgulă mobilă produce un rezultat prea mare faţă de numărul de biţi alocaţi pentru exponent, situaţiile în care un şir este mai mare decât vectorul ce i-a fost alocat sau situaţiile în care o operaţie cu numere întregi produce un rezultat care necesită mai mulţi biţi decât are registrul în

care trebuie stocat. *A se vedea şi* overflow error. *De comparat cu* underflow. **2.** Partea unui articol de date care nu poate fi stocată deoarece capacitatea disponibilă este prea mică.

overflow error eroare de depăşire superioară – Eroare care apare atunci când un număr (adesea rezultatul unei operaţii aritmetice) este prea mare pentru structura de date pe care i-a rezervat-o programul.

overhead suprasarcină – Activitate sau informaţii care furnizează suport (uneori esenţial) unui proces de calcul, dar care nu constituie o parte intrinsecă a operaţiei sau a datelor. Suprasarcina măreşte adesea timpul de execuţie al procesului, dar este, în general, necesară.

overlaid windows ferestre suprapuse – *A se vedea* cascading windows.

overlay[1] extindere – **1.** Secţiune de program care se păstrează pe un anumit dispozitiv de stocare (de exemplu, pe un disc) şi este încărcată în memorie doar când este nevoie de ea, fiind suprascrisă de obicei peste alte extinderi ale programului, aflate deja în memorie. Utilizarea extinderilor permite rularea unor programe într-un spaţiu mai mic de memorie, dar duce la creşterea timpului de execuţie. **2.** Formular tipărit care se pune peste un ecran, o tabletă sau o tastatură pentru a identifica anumite caracteristici. *A se vedea şi* keyboard template.

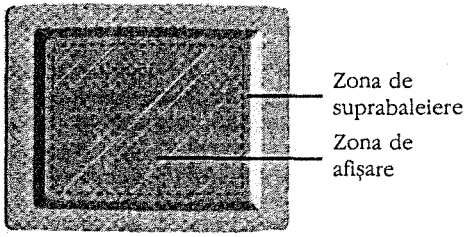
overlay[2] a suprapune – **1.** În grafica pe calculator, a aşeza o imagine grafică peste alta. **2.** În domeniul video, a aşeza o imagine grafică generată cu calculatorul peste semnalele video provenite de la o înregistrare sau o transmisie în direct.

overprint a supratipări – A tipări un element cu o anumită culoare peste unul cu altă culoare fără a elimina materialul de dedesubt. *De comparat cu* knockout (definiţia 1).

override a anula – A împiedica un proces într-un program sau într-un sistem de operare sau a iniţia un alt răspuns. De exemplu, un utilizator poate să apese tasta Escape ca să anuleze (şi, ca urmare, să abandoneze) o procedură de sortare foarte lungă dintr-un program de baze de date.

overrun depăşire la recepţie – Referitor la transferul datelor, eroare care apare atunci când un dispozitiv care primeşte date nu poate manipula sau utiliza informaţiile primite deoarece sosesc prea repede. *A se vedea şi* input/output-bound.

overscan suprabaleiere – Partea unui semnal video transmis unui display cu rastru pentru porţiunea din exteriorul dreptunghiului care conţine informaţiile vizuale. Zona de suprabaleiere este uneori colorată şi apare ca un chenar în jurul ecranului. A se vedea ilustraţia.



Suprabaleiere.

overshoot suprareglare – Fenomenul care apare atunci când un sistem răspunde cu întârziere unui

semnal de intrare şi continuă să-şi schimbe starea chiar şi după ce a ajuns în starea dorită. Într-o astfel de situaţie, trebuie aplicată o intrare de corecţie, astfel încât sistemul să ajungă în starea dorită. De exemplu, înainte de a se opri, braţul care deplasează capetele într-o unitate de hard-disc poate depăşi cu puţin pista dorită şi este nevoie de un alt semnal pentru a-l aduce înapoi.

overstrike a supraimprima – A afişa sau a tipări un caracter direct peste celălalt, astfel încât cele două caractere să ocupe acelaşi spaţiu pe ecran sau în pagină.

overtype mode *A se vedea* overwrite mode.

overwrite mode modul de suprascriere – Mod de scriere a textului în care caracterele introduse le înlocuiesc pe cele existente în dreptul cursorului sau la dreapta lui. *Se mai numeşte şi* overtype mode, typeover mode. *De comparat cu* insert mode.

P *A se vedea* peta-.

P5 Numele folosit intern de Intel Corporation pentru microprocesorul Pentium. Deşi acest nume nu era destinat uzului public, presa de specialitate a aflat de el şi l-a utilizat ca nume al microprocesorul înainte de lansarea lui pe piaţă. *A se vedea şi* 586, Pentium.

.pa În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Panama.

pack a împacheta – A stoca informaţii într-o formă mai compactă. Împachetarea elimină spaţiile şi caracterele inutile şi poate implica utilizarea unor metode de comprimare a datelor. Este folosită de unele programe pentru a minimiza cerinţele de stocare.

package pachet (1), capsulă (2) – **1.** Aplicaţie de calculator care constă din unul sau mai multe programe create pentru a realiza o anumită lucrare (de exemplu, un pachet de contabilitate sau un pachet de calcul tabelar). **2.** În electronică, carcasa în care este introdusă o componentă electronică. *A se vedea şi* DIP.

packaged software software comercial – Program vândut de comercianţii cu amănuntul, spre deosebire de software-ul personalizat. *De comparat cu* canned software.

packed decimal zecimal împachetat – Metodă de codificare a numerelor zecimale într-o formă binară, care maximizează spaţiul de stocare utilizând fiecare octet la stocarea a două cifre zecimale. Când formatul zecimal împachetat este utilizat pentru stocarea numerelor zecimale cu semn, semnul este reprezentat de cei patru biţi din dreapta octetului din extremitatea dreaptă (cel mai puţin semnificativ octet).

packet pachet – **1.** În reţea, unitate de informaţie transmisă ca un întreg de la un dispozitiv la altul. **2.** În reţelele cu comutare de pachete, unitate de transmisie cu dimensiune maximă fixată, formată din cifre binare ce reprezintă date şi un preambul ce conţine un număr de identificare, adresa sursei şi cea a destinaţiei şi, uneori, date pentru controlul erorilor. *A se vedea şi* packet switching.

packet assembler/disassembler asamblor/dezasamblor de pachete – Interfaţă între un echipament care nu utilizează comutarea de pachete şi o reţea cu comutare de pachete. *Acronim:* PAD.

packet filtering filtrarea pachetelor – Procesul prin care se controlează accesul la reţea pe baza adreselor IP. Parafocurile conţin adesea filtre care permit sau interzic utilizatorilor intrarea sau ieşirea dintr-o reţea locală. Filtrarea pachetelor este utilizată şi ca mijloc de acceptare sau de respingere a pachetelor (de exemplu, de e-mail) pe baza originii pachetului, pentru a asigura securitatea unei reţele private. *A se vedea şi* firewall, IP address, packet (definiţia 1).

Packet Internet Groper *A se vedea* ping[1] (definiţia 1).

packet switching comutare de pachete – Într-o reţea de calculatoare, tehnică de livrare a mesajelor în care mici unităţi de informaţie (pachete) sunt transmise din staţie în staţie, pe cea mai bună rută disponibilă între sursă şi destinaţie. O reţea cu comutare de pachete manipulează informaţiile sub forma unor unităţi mici, divizând mesajele lungi în mai multe pachete înainte de a le ruta. Deşi pachetele pot călători pe trasee diferite şi pot ajunge la destinaţie în momente diferite sau chiar în altă ordine, calculatorul care le primeşte reasamblează corect mesajul original. Reţelele cu comutare de pachete sunt considerate rapide şi eficiente. Pentru gestionarea activităţilor de rutare a traficului şi de asamblare/dezasamblare a pachetelor, aceste reţele au nevoie de un suport din partea calculatoarelor şi software-ului care controlează livrarea. Internet este un exemplu de reţea cu comutare de pachete. Standardele referitoare la comutarea pachetelor în reţele sunt prezentate în recomandarea CCITT X.25.

packing density densitate de împachetare – Numărul de unităţi de stocare pe unitatea de lungime sau de suprafaţă a unui dispozitiv de stocare. De exemplu, biţi pe inci este o măsură a densităţii de împachetare.

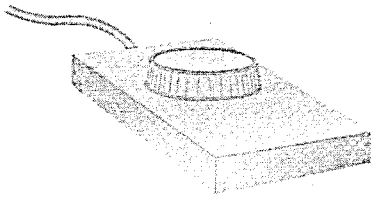
PackIT Format de fişier utilizat la 'calculatoarele Apple Macintosh pentru a reprezenta grupuri de fişiere Mac, eventual comprimate cu metoda Huffman. *A se vedea şi* Huffman coding, Macintosh.

PAD *A se vedea* packet assembler/disassembler.

pad character caracter de umplere – Referitor la introducerea şi stocarea datelor, caracter suplimentar, introdus ca umplutură, pentru a consuma tot spaţiul dintr-un bloc cu lungime predefinită, cum ar fi un câmp cu lungime fixă.

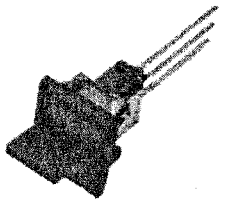
padding umplere – Referitor la stocarea datelor, adăugarea unuia sau mai multor biţi (de obicei, zerouri) într-un bloc de date pentru a-l umple, pentru a impune o anumită poziţie biţilor de date sau pentru a evita situaţiile în care datele alcătuiesc un model de biţi care are o semnificaţie prestabilită (de exemplu, aceea a unei comenzi înglobate).

paddle paletă – Tip mai vechi de dispozitiv de intrare, utilizat pentru jocurile la calculator, în special pentru cele care conţin obiecte ce se mişcă dintr-o parte în alta sau de sus în jos. Paleta nu este atât de complexă ca joystickul; ea are doar un buton care poate fi rotit de utilizator pentru a mişca un obiect de-a lungul unei axe. Acest dispozitiv a primit numele „paletă" datorită faptului că a fost utilizat ca element de control într-unul dintre primele jocuri video, o variantă simplă de tenis de masă. A se vedea ilustraţia.



Paletă.

paddle switch comutator tip paletă – Comutator care are o manetă largă. Printre comutatoarele de acest tip se numără întrerupătoarele cu care sunt echipate numeroase calculatoare IBM. A se vedea ilustraţia.



Comutator tip paletă.

page pagină – **1.** În prelucrarea textelor, caracterele şi celelalte elemente care apar pe o singură faţă a unei coli de hârtie şi cărora li se aplică specificaţii de formatare, cum ar fi înălţimea, lăţimea marginii sau numărul de coloane. **2.** Bloc de memorie cu dimensiune fixă. Cu referire la un sistem de paginare a memoriei, termenul desemnează un bloc de memorie ale cărui adrese pot fi schimbate prin intermediul unui hardware de mapare. *A se vedea şi* EMS, memory management unit, virtual memory. **3.** În domeniul graficii pe calculator, porţiune a memoriei de afişare, în care este păstrată imaginea unui ecran complet; reprezentarea internă a unui ecran complet.

page break salt la pagină nouă – Punctul în care cursul textului dintr-un document se mută în partea de sus a unei pagini noi. Cele mai multe procesoare de texte plasează automat un salt la pagină nouă atunci când textul de pe o pagină atinge o anumită limită. Utilizatorul poate insera un salt la pagină nouă de tip „hard" sau „manual", care este o comandă sau un cod cu care se forţează trecerea la altă pagină într-un anumit punct din text. *A se vedea şi* form feed.

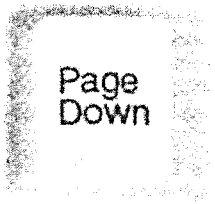
paged address adresare paginată – Referitor la arhitectura cu memorie paginată a procesoarelor 80386, i486 şi Pentium, adresă de memorie creată prin combinarea proceselor de translatare a segmentului şi de translatare a paginii. În schema memoriei paginate, care necesită activarea caracteristicii de paginare a microprocesorului, adresele logice sunt transformate în adrese fizice în două etape: translatarea seg-

mentului şi translatarea paginii. În prima etapă, translatarea segmentului, adresa logică este convertită în adresă liniară (o adresă care se referă indirect la o adresă fizică). După obţinerea adresei liniare, hardware-ul de paginare al microprocesorului o converteşte în adresă fizică prin specificarea unui tabel de pagini (un vector cu indicatoare de pagină pe 32 de biţi), a paginii (o unitate de 4 KB de adrese contigue în memoria fizică) din tabel şi a offsetului din pagină. Toate aceste informaţii stabilesc adresa fizică.

page-description language limbaj de descriere a paginii – Limbaj de programare (de exemplu, PostScript) cu care se descrie ieşirea trimisă unei imprimante sau unui dispozitiv de afişare. Imprimanta sau dispozitivul de afişare utilizează instrucţiunile limbajului de descriere a paginii pentru a reface grafica şi textul care alcătuiesc imaginea paginii respective. Limbajele de descriere a paginii sunt asemănătoare celorlalte limbaje de calculator, având o schemă logică de program, ce permite manipulări complexe ale ieşirii. Un program scris într-un limbaj de descriere a paginii este un ansmablu de specificaţii, la fel ca un desen de execuţie, care precizează, de exemplu, fonturile şi dimensiunea caracterelor, dar activitatea de desenare a caracterelor şi a graficii este lăsată pe seama dispozitivului de ieşire. Cum detaliile activităţii de execuţie sunt stabilite de dispozitivul care produce ieşirea, limbajul de descriere a paginii este independent de maşină. Dar această capacitate are şi un preţ. Limbajele de descriere a paginii necesită utilizarea unor imprimante cu o memorie şi o capacitate de prelucrare care sunt comparabile cu cele ale unui calculator personal, iar uneori chiar le depăşesc. *Acronim:* PDL. *A se vedea şi* PostScript.

paged memory management unit unitate de gestionare a memoriei paginate – Unitate hardware care execută operaţii legate de accesul şi gestionarea memoriei utilizate de diferite aplicaţii sau de sistemele de operare cu memorie virtuală. *Acronim:* PMMU.

Page Down key tasta Page Down – Tastă care se găseşte pe majoritatea tastaturilor de calculator (adesea este etichetată „PgDn") şi care are semnificaţii diferite, în funcţie de program. De cele mai multe ori, mută cursorul în partea de jos a paginii curente până la începutul paginii următoare sau cu un număr de linii specificat. A se vedea ilustraţia.



Tasta Page Down.

page fault eroare de pagină – Întreruperea care apare atunci când programul încearcă să citească sau să scrie într-o locaţie de memorie virtuală marcată ca nefiind prezentă. Hardware-ul de mapare al sistemului de memorie virtuală întreţine informaţiile de stare referitoare la fiecare pagină din spaţiul adreselor virtuale. O pagină sau este mapată pe o adresă fizică, sau nu este prezentă în memoria fizică. Când se detectează o citire sau o scriere la o adresă virtuală nemapată, hardware-ul de gestionare a memoriei generează întreruperea corespunzătoare erorii de memorie. Sistemul de operare trebuie să răspundă la semnalarea erorii de memorie prin aducerea datelor corespunzătoare paginii respective şi actualizarea informaţiei de stare în unitatea de gestionare a memoriei. *A se vedea şi* page (definiţia 2), swap (definiţia 2), virtual memory.

page frame cadru de pagină – Adresă fizică pe care poate fi mapată o pagină de memorie virtuală. Într-un sistem cu pagini de 4.096 de octeţi, cadrul de pagină 0 corespunde adreselor fizice din domeniul 0-4.095. *A se vedea şi* paging, virtual memory.

page-image buffer buffer de imagini de pagină – La o imprimantă pe pagini, memoria care păstrează harta de biţi (imaginea) unei pagini cât timp procesorul de imagini din imprimantă construieşte pagina respectivă şi imprimanta o tipăreşte. *A se vedea şi* page printer, raster image processor.

page-image file fişier de imagini de pagină – Fişier care conţine codul necesar unei imprimante sau unui dispozitiv de afişare pentru a crea imaginea unei pagini sau a unui ecran. *A se vedea şi* PostScript.

page layout machetare – În tehnoredactarea computerizată, procesul de aranjare a textului şi a graficii în paginile unui document. Programele de machetare realizează o foarte bună plasare a textului şi gestionarea diverselor efecte speciale aplicate acestuia. Deşi programele de machetare sunt mai lente decât cele de prelucrare a textelor, ele oferă funcţii avansate, cum ar fi dispunerea textului în pagini cu mai multe coloane, gestionarea separării culorilor, spaţieri selective şi despărţiri în silabe complexe.

page makeup paginare – Asamblarea graficii şi a textului într-o pagină ce urmează să fie tipărită.

page mode RAM RAM în modul pagină – Memorie RAM dinamică specială, concepută să accepte accesul la secvenţe de locaţii cu un timp de ciclu redus. Este utilizată în special pentru realizarea memoriilor video, deoarece în aceste memorii locaţiile sunt folosite în ordine crescătoare pentru a crea imaginea unui ecran. De asemenea, memoria RAM în modul pagină poate reduce durata de execuţie a codului, deoarece acesta se execută de obicei secvenţial. *A se vedea şi* cycle time, dynamic RAM.

page orientation orientarea paginii – *A se vedea* landscape mode, portrait mode.

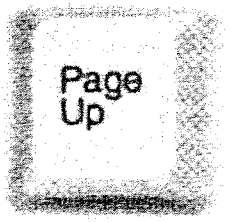
page printer imprimantă pe pagini – Imprimantă care tipăreşte o pagină deodată (de exemplu, imprimanta cu laser). Deoarece imprimantele pe pagini trebuie să stocheze în memorie întreaga pagină înainte de tipărire, ele au nevoie de o memorie relativ mare. *De comparat cu* line printer.

page reader cititor de pagini – *A se vedea* document reader.

page setup configuraţia paginii – Set de opţiuni care afectează modul în care este tipărită o pagină. Configuraţia paginii poate specifica dimensiunea hârtiei folosite de imprimantă, marginile paginii, ce pagini din document urmează să fie tipărite, dacă imaginea este redusă sau mărită la tipărire şi dacă se tipăreşte un alt fişier imediat după tipărirea primului.

pages per minute pagini pe minut – Se notează prescurtat PPM sau ppm. Măsură a capacităţii de ieşire a unei imprimante, cu alte cuvinte, numărul de pagini pe care imprimanta le poate tipări într-un minut. Această valoare este furnizată de obicei de firma producătoare şi se referă la pagini „normale". Paginile cu foarte multă grafică sau cu numeroase fonturi pot reduce mult valoarea specificată.

Page Up key tasta Page Up – Tastă care se găseşte la majoritatea tastaturilor de calculator (adesea este etichetată „PgUp") şi care are semnificaţii diferite, în funcţie de program. De cele mai multe ori, mută cursorul în partea de sus a paginii curente, la sfârşitul paginii anterioare, sau cu un număr specificat de rânduri. A se vedea ilustraţia.



Tasta Page Up.

pagination paginare – **1.** Procesul de împărţire a unui document pe pagini, pentru tipărire. **2.** Procesul de adăugare a numerelor de pagină (de exemplu, la subsol).

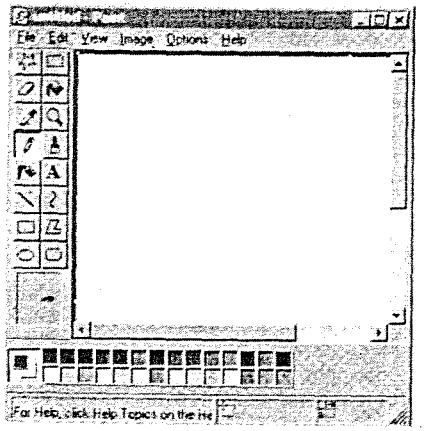
paging paginare – Tehnică de implementare a memoriei virtuale. Spaţiul de adrese virtuale este împărţit într-un număr de blocuri cu dimensiune fixă, numite pagini, fiecare dintre ele având posibilitatea să fie mapat pe oricare adresă fizică din sistem. Translatarea din adresa virtuală în adresa fizică este realizată de un hardware special de gestionare a memoriei (MMU sau PMMU). *A se vedea şi* memory management unit, paged memory management unit, virtual memory.

paint[1] pictură – Culoarea şi modelul utilizate de programele de grafică pentru a umple suprafeţele unui desen. Se aplică cu instrumente ca pensula sau aerograful.

paint[2] a picta – A aplica o pictură pe o porţiune de desen.

paintbrush pensulă – Instrument disponibil în programele de pictare sau în alte aplicaţii de grafică, utilizat la aplicarea unei dungi de culoare solidă pe o imagine. De obicei, utilizatorul poate alege lăţimea dungii. *A se vedea şi* paint program. *De comparat cu* spray can.

paint program program de pictare – Program care creează grafică sub formă de hărți de biți. Programele de pictare sunt potrivite pentru desenarea cu mâna liberă, deoarece tratează desenul ca pe un grup de puncte. De obicei, un astfel de program conține instrumente cu care pot fi desenate linii, curbe sau forme geometrice, dar aceste forme nu sunt tratate ca entități (nu sunt obiecte discrete care să poată fi mutate sau modificate individual). A se vedea ilustrația. *De comparat cu* drawing program.



Program de pictare.

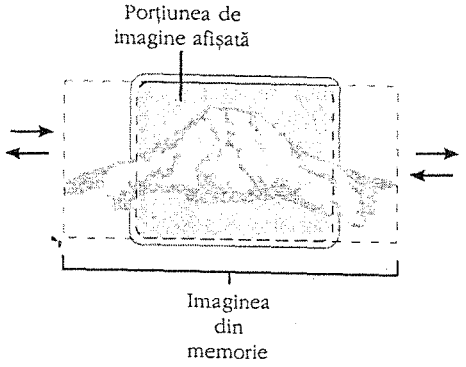
palette paletă – **1.** În programele de pictare, ansamblu de instrumente de desenare (de exemplu, modele, culori, forme de pensulă și diferite lățimi de linie), din care utilizatorul poate alege. **2.** Subset al tabelului de căutare a culorilor, care stabilește culorile afișate pe ecran la un moment dat. Numărul culorilor din paletă este determinat de numărul biților utilizați pentru a reprezenta un pixel. *A se vedea și* color bits, color look-up table, pixel.

palmtop palmtop – Calculator personal portabil a cărui dimensiune permite ținerea lui într-o mână și lucrul cu cealaltă mână. O deosebire importantă între calculatoarele laptop și calculatoarele palmtop este faptul că un calculator palmtop este alimentat de obicei cu baterii obișnuite, cum ar fi cele de tip AA. În general, calculatoarele palmtop nu au unități de hard-disc; programele lor sunt păstrate în memorii ROM și

sunt încărcate în RAM la pornirea calculatorului. Modelele mai recente de calculatoare palmtop sunt dotate cu sloturi PCMCIA, ceea ce le asigură o flexibilitate și o capacitate sporită. *A se vedea și* handheld PC, PCMCIA slot, portable computer. *De comparat cu* laptop.

PAM *A se vedea* pulse amplitude modulation.

panning panoramare – Referitor la grafica la calculator, metodă de afișare care folosește o fereastră de vizualizare ce se poate deplasa orizontal sau vertical ca o cameră de luat vederi, pentru ca utilizatorul să poată vedea porțiuni ale imaginii curente aflate în afara ecranului. A se vedea ilustrația.



Panoramare.

Pantone Matching System În domeniul artei grafice și al tipăririi, sistem standard de specificare a culorii cernelii, care constă dintr-un catalog cu eșantioane, ce conține aproximativ 500 de culori numerotate. *Acronim:* PMS. *A se vedea și* color model.

PAP 1. Acronim pentru **P**assword **A**uthentication **P**rotocol. Metodă de verificare a identității utilizatorului care încearcă să deschidă o sesiune de lucru pe un server PPP (Point-to-Point Protocol). Protocolul PAP este utilizat atunci când nu este disponibilă o metodă mai riguroasă, cum ar fi Challenge Handshake Authentication Protocol (CHAP), sau atunci când numele utilizatorului și parola fumizată de acesta trebuie trimise altui program fără criptare. **2.** Acronim pentru **P**rinter **A**ccess **P**rotocol. Protocolul care reglementează comunicațiile între calculatoare și imprimante în rețelele AppleTalk.

paper feed alimentare cu hârtie – Mecanism care deplasează hârtia prin imprimantă. La imprimantele cu laser sau la alte imprimante pe pagini, alimentatorul de hârtie este alcătuit dintr-o serie de role care prind între ele colile de hârtie și le poziționează corespunzător. La imprimantele matriceale, alimentatorul de hârtie este un alimentator cu pini (cu tractare), în care niște pini scurți trag sau împing hârtia folosind orificiile perforate în marginile detașabile ale acesteia. Alt tip de alimentator este alimentatorul cu fricțiune, în care hârtia este prinsă între un tambur și rolele presoare și se deplasează prin rotirea tamburului.

paperless office birou fără hârtii – Model ideal de birou, în care informațiile sunt stocate, manipulate și transferate numai prin mijloace electronice, fără a fi utilizată hârtia.

paper-white alb-negru – Ceea ce ține de, aparține sau este un tip de monitor de calculator monocrom care afișează text negru pe fundal alb. Monitoarele alb-negru sunt utilizate pe larg în mediile de tehnoredactare computerizată sau de prelucrare a textelor, deoarece textul afișat de ele seamănă cu cel tipărit cu caractere negre pe hârtie albă.

paper-white monitor monitor alb-negru – Un monitor care afișează grafica și textul cu negru pe un fundal alb, astfel încât să semene cu o pagină de hârtie tipărită. Unele firme producătoare utilizează acest termen pentru a desemna un fundal ce are culoarea hârtiei de scris.

paradigm paradigmă – Arhetipul (modelul) unui proces sau sistem.

paragraph 1. În domeniul prelucrării textelor, parte de document precedată de un marcaj de paragraf și încheiată cu altul. Pentru program, paragraful reprezintă o unitate de informație, care poate fi selectată ca un întreg sau formatată diferit de celelalte paragrafe. **2.** Referitor la un calculator IBM sau un alt calculator dotat cu procesor 8088 sau 8086, porțiune de 16 octeți de memorie care începe la o adresă divizibilă prin 16 (10 în sistemul hexazecimal).

parallel paralel – **1.** Ceea ce aparține sau ține de un circuit electronic în care două sau mai multe componente au terminalele corespondente conectate între ele. **2.** În geometrie și grafică, ceea ce ține de, aparține sau reprezintă linii care au

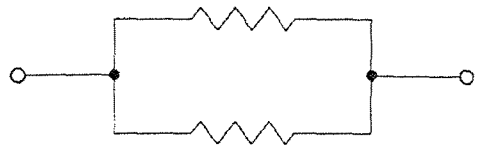
aceeași direcție, se află în același plan și nu se intersectează. **3.** Referitor la comunicațiile de date, ceea ce ține de, aparține sau reprezintă informații trimise în grupuri de biți prin mai multe fire, câte un fir pentru fiecare bit din grup. *A se vedea și* parallel interface. *De comparat cu* serial. **4.** Referitor la manipularea datelor, ceea ce aparține sau ține de manipularea mai multor evenimente la un moment dat, fiecare eveniment având porția sa de resurse de sistem. *A se vedea și* parallel processing.

parallel access acces paralel – Capacitatea de a stoca sau de a regăsi simultan toți biții care compun o singură unitate de informație, de exemplu un byte sau un cuvânt (compus, de obicei, din doi octeți). *Se mai numește și* simultaneous access (acces simultan).

parallel adder sumator paralel – Dispozitiv logic care execută simultan adunarea mai multor intrări binare (de obicei 4, 8, sau 16), în loc să le adune secvențial, ca în cazul semisumatoarelor și sumatoarelor complete. Sumatoarele paralele măresc viteza de lucru, deoarece au nevoie de mai puțini pași pentru a obține rezultatul. *De comparat cu* full adder, half adder.

parallel algorithm algoritm paralel – Algoritm în care mai multe porțiuni pot fi urmate în același timp. Algoritmii paraleli sunt utilizați de obicei în mediile cu multiprocesare. *De comparat cu* sequential algorithm.

parallel circuit circuit paralel – Circuit în care două sau mai multe componente au terminalele corespondente conectate între ele. Într-un circuit paralel, există două sau mai multe trasee diferite care unesc două puncte. Componentele individuale dintr-un circuit paralel suportă aceeași tensiune electrică, dar împart între ele intensitatea totală a curentului. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* series circuit.



Circuit paralel.

parallel computer calculator paralel – Calculator care utilizează mai multe procesoare cu

activitate concurentă. Software-ul scris pentru calculatoarele paralele permite executarea mai multor operații într-un anumit interval de timp prin împărțirea taskurilor între mai multe procesoare care lucrează simultan. *A se vedea și* parallel processing.

parallel computing calcul paralel – Utilizarea mai multor calculatoare sau procesoare pentru a rezolva o problemă sau pentru a realiza o funcție. *A se vedea și* array processor, massively parallel processing, pipeline processing, SMP.

parallel database bază de date paralelă – Sistem de baze de date care implică utilizarea concurentă a două sau mai multe procesoare sau procese ale sistemului de operare pentru a satisface cerințele de gestionare a bazei de date, cum ar fi actualizările și interogările SQL, înregistrarea tranzacțiilor, tratarea intrărilor și ieșirilor și utilizarea bufferelor de date. O bază de date paralelă este capabilă să execute simultan numeroase taskuri, oferind un acces rapid la bazele de date care conțin mulți gigaocteți de date.

Parallel Data Structure *A se vedea* PDS (definiția 2).

parallel execution execuție paralelă – *A se vedea* concurrent execution.

parallel interface interfață paralelă – Specificația unei scheme de transmisie a datelor care trimite simultan mai mulți biți de date și de control, prin fire conectate în paralel. Cea mai răspândită interfață paralelă este interfața Centronics. *A se vedea și* Centronics parallel interface. *De comparat cu* serial interface.

parallel port port paralel – Conectorul de intrare/ieșire care permite atașarea unui dispozitiv cu interfață paralelă. *A se vedea și* input/output port.

parallel printer imprimantă paralelă – Imprimantă conectată la calculator prin intermediul unei interfețe paralele. În general, o conexiune paralelă permite viteze de transfer al datelor mai mari decât o conexiune serială. Interfața paralelă este preferată în lumea PC-urilor IBM, deoarece cablarea sa este mai standardizată decât cea a interfeței seriale și pentru că sistemul de operare MS-DOS presupune că imprimanta sistemului este legată la portul paralel. *A se vedea și* parallel interface. *De comparat cu* serial printer.

parallel processing prelucrare paralelă – Metodă de prelucrare care poate fi utilizată doar la

un calculator ce conține două sau mai multe procesoare ce funcționează simultan. Prelucrarea paralelă diferă de multiprelucrare prin faptul că un task este distribuit pe procesoarele disponibile. În cazul multiprelucrării, procesul poate fi divizat în blocuri secvențiale, unul dintre procesoare ocupându-se de accesul la o bază de date, altul analizând datele, iar al treilea furnizând ieșirea grafică de pe ecran. Programatorii care lucrează cu sisteme care realizează o prelucrare paralelă trebuie să găsească modalități de divizare a unui task astfel încât acesta să fie distribuit, mai mult sau mai puțin echitabil, pe procesoarele disponibile. *De comparat cu* coprocessor, multiprocessing.

parallel server server paralel – Sistem de calcul pe care este implementată o anumită formă de prelucrare paralelă pentru a-i îmbunătăți performanțele de server. *A se vedea și* SMP server.

parallel transmission transmisie paralelă – Transmisia simultană a unui grup de biți prin fire separate. În cazul microcalculatoarelor, transmisia paralelă se referă la transmisia unui octet (8 biți). Modul de conectare standardizat pentru transmisia paralelă este cunoscut sub numele de interfață Centronics. *A se vedea și* Centronics parallel interface. *De comparat cu* serial transmission.

parameter parametru – În programare, valoare care se atribuie unei variabile la începutul unei operații sau înainte de evaluarea unei expresii de către program. Până la sfârșitul operației, un parametru este tratat de program ca o valoare constantă. Parametrul poate fi un text, un număr sau un nume de argument atribuit unei valori transferate dintr-o rutină în alta. Parametrii sunt utilizați ca mijloace de personalizare a operațiilor programului. *A se vedea și* argument, pass by address, pass by value, routine.

parameter-driven condus prin parametri – Ceea ce ține de, aparține sau este un program ori o operație al căror caracter sau rezultat este determinat de valoarea parametrilor care i-au fost atribuiți.

parameter passing transferul parametrilor – În programare, înlocuirea unui parametru formal cu valoarea unui parametru actual atunci când este apelată o procedură sau o funcție.

parameter RAM RAM de parametri – Pe placa de bază din calculatoarele Apple Macintosh,

câțiva octeți de memorie CMOS RAM alimentată de la baterie. În memoria RAM de parametri sunt păstrate informațiile despre configurația sistemului. *Acronim:* PRAM. *A se vedea și* CMOS RAM. *De comparat cu* CMOS (definiția 2).

PARC *A se vedea* Xerox PARC.

parent/child părinte/copil – **1.** Ceea ce aparține de sau constituie o relație între procesele unui mediu multitasking, în care procesul părinte apelează procesul copil și, de cele mai multe ori, își suspendă activitatea până când procesul copil este abandonat sau terminat. **2.** Ceea ce aparține de sau constituie o relație între nodurile unei structuri de date de tip arbore, în care părintele este cu un pas mai aproape de rădăcină (cu alte cuvinte, este cu un nivel mai sus) decât copilul.

parity paritate – Calitatea de identitate sau de echivalență, de obicei atunci când calculatoarele execută o procedură de verificare a apariției erorilor în care un grup de biți recepționat fără eroare trebuie să aibă neapărat fie un număr par, fie un număr impar, de cifre 1, în funcție de o convenție stabilită anterior. Dacă paritatea este verificată caracter cu caracter, metoda se numește vertical redundancy check (verificare verticală prin redundanță) sau VRC; dacă paritatea este verificată bloc cu bloc, metoda se numește longitudinal redundancy check (verificare longitudinală prin redundanță) sau LRC. În comunicațiile dintre modemuri, de obicei paritatea este un parametru care trebuie stabilit de comun acord între părțile care vor să comunice, înainte de a începe transmisia. Tipurile de paritate sunt prezentate în tabelul următor. *A se vedea și* parity bit, parity check, parity error.

Tip	*Descriere*
Paritate pară	Numărul de biți 1 din fiecare set de biți transmiși fără eroare trebuie să fie un număr par.
Paritate impară	Numărul de biți 1 din fiecare set de biți transmiși fără eroare trebuie să fie un număr impar.
Fără paritate	Nu se utilizează bit de paritate.
Paritate space	Se utilizează un bit de paritate, care este tot timpul 0.
Paritate mark	Se utilizează un bit de paritate, care este tot timpul 1.

parity bit bit de paritate – Bit suplimentar, utilizat la verificarea apariției erorilor în grupurile de biți de date transferate între două sisteme de calcul sau în cadrul aceluiași sistem. În cazul microcalculatoarelor, termenul se referă de obicei la comunicațiile modem la modem (în care bitul de paritate permite verificarea transmiterii corecte a fiecărui caracter) și la memoria RAM (pentru care bitul de paritate permite verificarea stocării corecte a fiecărui octet).

parity check verificarea parității – Utilizarea parității pentru a verifica dacă datele au fost transmise corect. *A se vedea și* parity, parity bit.

parity error eroare de paritate – Neconcordanță a parității, care indică apariția unor date eronate în cursul transmisiei sau în memorie. Dacă eroarea de paritate apare în timpul unei comunicații, trebuie retransmis întregul mesaj sau o parte a lui; dacă apare o eroare de paritate ce ține de stocarea în memoria RAM, calculatorul, de obicei, se oprește. *A se vedea și* parity, parity bit.

park a parca – A poziționa capul de citire/scriere pe o porțiune a discului care nu conține date (deci nu au cum să apară pierderi de date) sau dincolo de suprafața discului, înainte de oprirea unității, în special pentru a pregăti mutarea ei. Parcarea se poate realiza automat, manual sau, de obicei, cu un program utilitar de disc.

parse a analiza – A descompune intrarea în părți componente, care pot fi prelucrate de un program.

partition partiție – **1.** Porțiune de memorie sau dispozitiv de stocare ce reprezintă o individualitate logică și funcționează ca o unitate fizică separată. **2.** În programarea bazelor de date, subset al unui tabel sau al unui fișier.

Pascal Limbaj procedural concis, creat de Niklaus Wirth între 1967 și 1971. Pascal este un limbaj compilat și structurat, ce are la bază limbajul ALGOL, dar cu o sintaxă mai simplă și cu mai multe tipuri și structuri de date, cum ar fi tipul interval, tipul enumerat, fișierul, înregistrarea și setul. *A se vedea și* ALGOL, compiled language. *De comparat cu* C.

pass[1] trecere – În programare, executarea unei secvențe complete de evenimente.

pass[2] a transfera – A trece elemente de date dintr-o parte a programului în cealaltă. *A se vedea și* pass by address, pass by value.

pass by address transfer prin adresă – Modalitate de a transfera unei subrutine un argument (parametru). Rutina care execută apelul transferă adresa parametrului (locația sa de memorie) rutinei apelate, care poate apoi utiliza această adresă pentru a regăsi sau modifica valoarea parametrului. *Se mai numește și* pass by reference (transfer prin referință). *A se vedea și* argument, call[1]. *De comparat cu* pass by value.

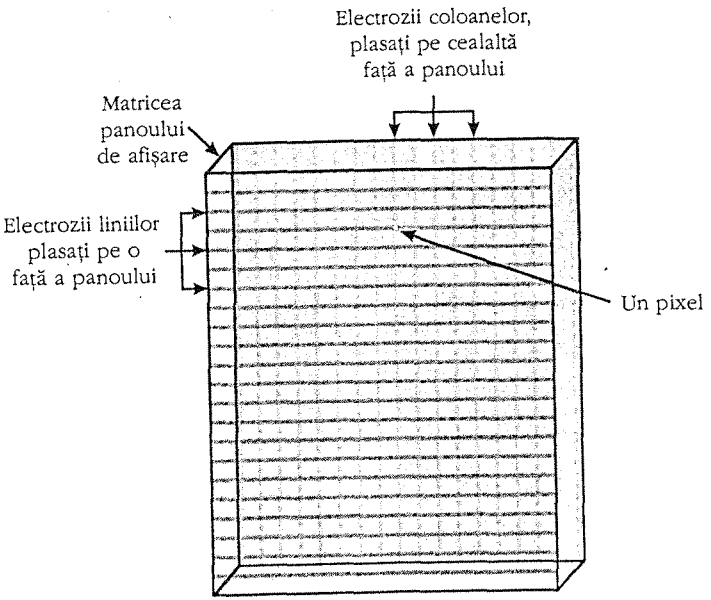
pass by reference transfer prin referință – *A se vedea* pass by address.

pass by value transfer prin valoare – Modalitate de a transfera unei subrutine un argument (parametru). Se creează o copie a valorii argumentului, care este transferată rutinei apelate. În cazul utilizării acestei metode, rutina apelată poate să modifice copia argumentului, dar nu și argumentul original. *A se vedea și* argument, call[1]. *De comparat cu* pass by address.

passive-matrix display display cu matrice pasivă – Display ieftin cu cristale lichide, cu rezoluție scăzută, realizat cu o matrice mare de celule de cristale lichide, controlate de tranzistoare aflate în afara ecranului. Un tranzistor

controlează o întreagă linie sau coloană de pixeli. Displayurile cu matrice pasivă sunt utilizate în special la calculatoarele portabile, cum sunt calculatoarele laptop și notebook, deoarece au o grosime foarte mică. În cazul afișării monocrome, aceste displayuri oferă un contrast bun, dar rezoluția este mai mică pentru afișările color. De asemenea, aceste displayuri nu pot fi privite din orice unghi (ca în cazul displayurilor cu matrice activă), ci doar frontal. În schimb, calculatoarele dotate cu displayuri cu matrice pasivă sunt considerabil mai ieftine decât cele echipate cu displayuri cu matrice activă. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* dual-scan display (display cu baleiere dublă). *A se vedea și* liquid crystal display, transistor. *De comparat cu* active-matrix display.

password parolă – Măsură de securitate introdusă pentru a îngrădi accesul la sistemele de calcul și la fișierele cu caracter special. Parola este un șir unic de caractere pe care le scrie utilizatorul pentru a se identifica. Sistemul compară acest cod de identificare cu cel păstrat într-o listă cu utilizatori și parole autorizate.



Display cu matrice pasivă.

Dacă sunt identice, sistemul permite utilizatorului accesul la nivelul de securitate aprobat pentru acea parolă.

Password Authentication Protocol *A se vedea* PAP (definiția 1).

password protection protecție prin parolă – Utilizarea parolelor ca un mijloc de a permite numai utilizatorilor autorizați accesul la un sistem de calcul sau la fișierele sale.

paste a lipi – A insera o porțiune de text sau de grafică tăiată sau copiată dintr-un document într-o poziție diferită a aceluiași document sau în alt document. *A se vedea și* cut, cut and paste.

patch[1] petic – Porțiune de cod obiect introdusă într-un program executabil pentru a realiza o corecție temporară a unei hibe.

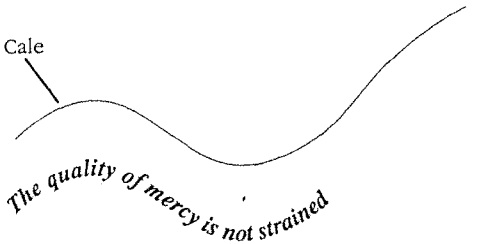
patch[2] a petici – În programare, a rezolva o deficiență funcțională a unei rutine sau a unui program finalizat, în general pentru a satisface o necesitate sau o condiție neprevăzută. Peticirea este o soluție utilizată adesea pentru a introduce o caracteristică sau o funcție într-un program până la finalizarea următoarei versiuni. *De comparat cu* hack (definiția 2), kludge (definiția 2).

path cale – **1.** Referitor la comunicații, legătură între două noduri ale unei rețele. **2.** Rută dintr-un grup structurat de date, cum ar fi o bază de date, un program sau un fișier stocat pe disc. **3.** În programare, secvența de instrucțiuni pe care calculatorul le parcurge când execută o rutină. **4.** În domeniul prelucrării informațiilor (de exemplu, în sistemele expert), traseu logic prin ramurile unui arbore de inferențe, care conduce la o concluzie. **5.** Referitor la stocarea fișierelor, ruta pe care o parcurge sistemul de operare prin directoare pentru a găsi un fișier de pe disc. **6.** În domeniul graficii, înlănțuire de segmente de dreaptă sau de curbe, care este utilizată ca reper pentru scrierea unui text sau desenarea unui obiect. A se vedea ilustrația.

path menu meniu de cale – În mediile cu ferestre, meniul sau caseta cu listă care permite introducerea căii către o resursă partajată din rețea.

pathname nume de cale – Într-un sistem de fișiere ierarhic, lista directoarelor și dosarelor prin care se trece pentru a se ajunge din directorul curent la fișierul dorit. *Se mai numește și* directory path (cale de directoare).

pattern recognition recunoașterea modelelor – **1.** Tehnologie care permite calculatorului să identifice diferite modele. Termenul se referă de obicei la capacitatea calculatorului de a recunoaște modele vizuale sau sonore, convertite în vectori de numere. **2.** Recunoașterea unor modele pur matematice sau textuale.



Cale.

tasta Pause **1.** Tastă care oprește temporar execuția unui program sau a unei comenzi. De exemplu, tasta Pause permite oprirea defilării, astfel încât să poată fi citit un document sau un listing ce ocupă mai multe ecrane. **2.** Orice tastă care introduce o pauză în timpul executării unei operații. De exemplu, multe programe de jocuri au o tastă cu funcția Pause, care întrerupe temporar jocul.

PBX Acronim pentru **P**rivate **B**ranche **Ex**change. Centrală telefonică cu comutare automată, care permite utilizatorilor din cadrul unei organizații să se apeleze unul pe altul fără să treacă prin rețeaua telefonică publică. Utilizatorii pot apela și numere telefonice din exterior.

PC **1.** Microcalculator care este realizat conform standardului elaborat de IBM pentru calculatoarele personale, care utilizează un microprocesor din familia Intel 80x86 (sau unul compatibil) și care execută software-ul BIOS. *A se vedea și* 8086, BIOS, clone, IBM PC. **2.** Calculator din seria Personal Computer realizată de IBM. *Se mai numește și* IBM PC. *A se vedea și* PC-compatible (definiția 1). **3.** *A se vedea* personal computer.

PCB *Vezi* printed circuit board.

PC board placă PC – *Vezi* printed circuit board.

PC Card Marcă înregistrată de Personal Computer Memory Card International Association (PCMCIA), utilizată pentru cartelele add-in care respectă

specificația PCMCIA. PC Card este un dispozitiv amovibil, care are aproximativ dimensiunea unei cărți de credit și care poate fi introdus într-un slot PCMCIA. Versiunea 1 a specificației PCMCIA, introdusă în iunie 1990, descrie cartela Tip I, care are o grosime de 3,3 mm și este destinată în primul rând perifericelor pentru memoria suplimentară. Versiunea a 2-a a specificației PCMCIA, introdusă în septembrie 1991, descrie cartelele Tip II și Tip III. Cartelele Tip II, cu grosimea de 5 mm, sunt destinate unor dispozitive ca modemul, faxul sau interfața de rețea. Cartelele Tip III, cu grosimea de 10,5, sunt destinate dispozitivelor care au nevoie de mai mult spațiu, cum ar fi dispozitivele de comunicații fără fir sau suporturile de stocare rotative (de exemplu, hard-discurile). *A se vedea și* PCMCIA, PCMCIA slot.

PC Card slot slot PC Card – *Vezi* PCMCIA slot.

PC-compatible compatibil PC – **1.** Care respectă specificațiile de hardware și software IBM PC/XT și IBM PC/AT, care au fost standardele de facto utilizate de industria tehnicii de calcul pentru calculatoarele personale echipate cu procesoare din familia Intel 80x86 sau compatibile. Cele mai multe calculatoare personale sunt create în prezent de alte firme decât IBM, dar ele mai sunt încă denumite uneori clone. *Mai este numit și* IBM PC. *A se vedea și* 8086, clone, de facto standard, IBM AT. **2.** *Vezi* Wintel.

PC-DOS Acronim pentru **P**ersonal **C**omputer **D**isk **O**perating **S**ystem. Versiunea sistemului de operare MS-DOS pe care o vinde IBM. MS-DOS și PC-DOS sunt practic identice, singurele deosebiri fiind numele unor programe utilitare. *A se vedea și* MS-DOS.

P-channel MOS MOS cu canal P – *Vezi* PMOS.

PCI *Vezi* PCI local bus.

PCI local bus magistrală locală PCI – Prescurtare de la **P**eripheral **C**omponent **I**nterconect **local bus**. Specificație introdusă de Intel Corporation, în care se descrie un sistem de magistrală locală ce permite instalarea a până la 10 plăci de extensie compatibile PCI. Sistemul de magistrală locală PCI necesită prezența unei plăci cu controller PCI, care se instalează în unul dintre sloturile compatibile PCI. Opțional, poate fi instalat și un controller de magistrală de extensie pentru sistemele cu sloturi ISA, EISA sau MicroChannel Architecture, asigurând-se o sincronizare mai bună a resurselor care utilizează magistrala sistemului. Controllerul PCI poate schimba date cu unitatea centrală de prelucrare a sistemului pe 32 sau 64 de biți (în funcție de implementare) și permite adaptoarelor inteligente, compatibile PCI, să execute taskuri concurent cu unitatea centrală de procesare, utilizând o tehnică numită bus-mastering. Specificația PCI acceptă și multiplexarea, o tehnică prin utilizarea căreia este posibil ca mai multe semnale electrice să fie prezente simultan pe magistrală. *A se vedea și* local bus. *De comparat cu* VL bus.

PCL *Vezi* Printer Control Language.

PCM *Vezi* pulse code modulation.

PCMCIA Acronim pentru **P**ersonal **C**omputer **M**emory **C**ard **I**nternational **A**ssociation. Grup de producători și distribuitori al cărui obiectiv este promovarea unui standard comun pentru perifericele de tip PC Card și sloturile lor de atașare (în primul rând la calculatoarele laptop, palmtop și alte calculatoare portabile), precum și pentru dispozitivele electronice inteligente. PCMCIA este și numele unui standard pentru plăcile PC Card, a cărui primă versiune a apărut în 1990. *A se vedea și* PC Card, PCMCIA slot.

PCMCIA card cartelă PCMCIA – *Vezi* PC Card.

PCMCIA connector conector PCMCIA – Conectorul mamă cu 68 de pini din interiorul slotului PCMCIA, în care se introduce conectorul tată cu 68 de pini de pe placa PC Card. *A se vedea și* PC Card, PCMCIA slot.

PCMCIA slot slot PCMCIA – Fantă în carcasa unui calculator, a unui periferic sau a altui dispozitiv electronic inteligent, în care se introduce o placă PC Card. *Se mai numește și* PC Card slot (slot PC Card). *A se vedea și* PC Card, PCMCIA connector.

PC memory card cartelă cu memorie pentru PC – **1.** Placă add-in cu circuite care mărește cantitatea de memorie RAM din sistem. **2.** Placă PC Card Tip I, specificată de PCMCIA. O astfel de placă conține cipuri de memorie RAM statică, alimentate de o mică baterie și destinate măririi memoriei RAM din sistem. *A se vedea și* PC Card. *De comparat cu* flash memory.

p-code *A se vedea* pseudocode.

PCT Acronim pentru **P**rogram **C**omprehension **T**ool (instrument de înțelegere a programelor). Instrument de inginerie software care facilitează

înțelegerea structurii și/sau funcționalității programelor de calculator.

.pcx Extensia de fișier care identifică imaginile bit-map în formatul PC Paintbrush.

PC/XT Primul model de calculator din seria IBM Personal Computer, care a fost lansat pe piață în 1981 și era echipat cu un procesor Intel 8088. *A se vedea și* IBM PC.

PC/XT keyboard tastatură PC/XT – Primul model de tastatură pentru calculatoarele IBM Personal Computer. Solidă, sigură și dotată cu 83 de taste, tastatura PC/XT produce un „clic" la apăsarea unei taste, ce poate fi auzit de cel care lucrează cu ea. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* IBM PC, PC/XT.

PDA Acronim pentru **P**ersonal **D**igital **A**ssistant. Calculator palmtop ușor, destinat executării unor funcții specifice, cum ar fi cele legate de organizarea activității personale (calendar, notițe, bază de date, mașină de calcul și așa mai departe) sau de comunicații. Modelele mai avansate oferă și caracteristici multimedia. Multe calculatoare PDA utilizează pentru introducerea datelor un toc sau alt dispozitiv de indicare în locul tastaturii sau al mouse-ului, iar unele au pe lângă dispozitivul de indicare și o tastatură, dar care este prea mică pentru a permite scrierea oarbă. Pentru stocarea datelor, calculatoarele PDA utilizează memoria flash în locul hard-discurilor, pentru a reduce consumul de putere. *A se vedea și* firmware, flash memory, PC Card, pen computer.

PDC *A se vedea* Primary Domain Controller.

PD-CD drive unitate PD-CD – Prescurtare de la **p**hase change rewritable **d**isc-compact **d**isc **d**rive (unitate de compact-disc/disc cu rescriere prin schimbarea de fază). Dispozitiv de stocare care este o combinație între o unitate de CD-ROM și o unitate de disc cu rescriere prin schimbarea de fază. Poate stoca până la 650 MB de date pe cartușe cu discuri optice cu rescriere. *A se vedea și* phase-change recording.

PDD Acronim pentru **P**ortable **D**igital **D**ocument. Fișier de grafică creat de QuickDraw GX sub Mac OS. Fișierele PDD sunt stocate într-o formă care nu depinde de rezoluția imprimantei, se tipăresc la cea mai înaltă rezoluție disponibilă la imprimanta utilizată și în ele pot fi incluse fonturile originale din document. Ca urmare, un fișier PDD poate fi tipărit de alt calculator decât cel care l-a creat.

.pdf Extensia de fișier care identifică documentele codificate în formatul Portable Document Format, creat de Adobe Systems. Pentru a putea afișa sau tipări un fișier .pdf, utilizatorul trebuie să obțină mai întâi programul freeware Adobe Acrobat Reader. *A se vedea și* Acrobat, Portable Document Format.

PDL *A se vedea* page-description language.

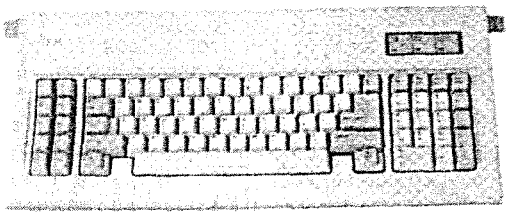
PDM *A se vedea* pulse duration modulation.

PDO *A se vedea* Portable Distributed Objects.

PDS 1. Acronim pentru **P**rocessor **D**irect **S**lot. La calculatoarele Macintosh, slot de extensie conectat direct la semnalele unității centrale de prelucrare. Există mai multe tipuri de sloturi PDS, fiecare având un anumit număr de pini și un anumit set de semnale, în funcție de cipul CPU instalat la calculator. **2.** Acronim pentru **P**arallel **D**ata **S**tructure. Fișier ascuns, aflat în directorul rădăcină al unui disc partajat sub AppleShare, care conține informațiile referitoare la privilegiile de acces la dosare.

.pe În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Peru.

.pe.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Prince Edward Island, Canada.



Tastatură PC/XT.

peek a citi – **1.** A citi un octet la o adresă de memorie absolută. Comenzile peek sunt incluse adesea în limbaje de programare (cum este Basic) care nu oferă în mod normal acces la o anumită locație de memorie. **2.** A vedea care este următorul caracter din bufferul asociat unui dispozitiv de intrare, fără ca acel caracter să fie eliminat din buffer.

peer peer – Într-o rețea de comunicații stratificată, oricare dintre dispozitivele care operează la același nivel de protocol. *A se vedea și* network architecture.

peer-to-peer architecture arhitectură peer-to-peer – Rețea alcătuită din două sau mai multe calculatoare care utilizează același program sau tip de program pentru a comunica și a partaja datele. Fiecare calculator (*peer*) are aceleași responsabilități și acționează ca server pentru celelalte calculatoare din rețea. Spre deosebire de arhitectura client/server, în cazul arhitecturii peer-to-peer nu este nevoie de un server de fișiere dedicat. Această rețea nu ajunge la nivelul de performanță atins de rețelele client/server, mai ales când încărcarea este foarte mare. *Se mai numește și* peer-to-peer network (rețea peer-to-peer). *A se vedea și* peer, peer-to-peer communications, server. *De comparat cu* client/server architecture.

peer-to-peer communications comunicații peer-to-peer – Într-o rețea bazată pe o arhitectură stratificată, interacțiuni între dispozitive care operează la același nivel de comunicație. *A se vedea și* network architecture.

peer-to-peer network rețea peer-to-peer – *A se vedea* peer-to-peer architecture.

pel pel – Prescurtare de la **p**icture **el**ement (element de imagine). *A se vedea* pixel.

PEM *A se vedea* Privacy-Enhanced Mail.

pen toc – *A se vedea* light pen, stylus.

pen-based computing prelucrarea datelor bazată pe toc – Procesul de introducere a datelor în calculator sub formă de caractere scrise cu mâna, prin intermediul unui toc și al unui suport sensibil la presiune. *A se vedea și* pen computer.

pen computer calculator cu toc – Calculator al cărui dispozitiv primar de intrare este un toc (creion), nu tastatura. De obicei, un calculator cu toc este mai mic, poate fi ținut într-o mână și are un display plat, ca de exemplu unul cu cristale lichide. La el rulează un sistem de

operare special, care permite utilizarea tocului ca dispozitiv de intrare. Calculatorul cu toc este principalul model dintr-o clasă de calculatoare ce încep să capete popularitate, cunoscute sub numele de asistenți digitali personali sau PDA (personal digital assistant). *A se vedea și* clipboard computer, PC Card, PDA.

pen plotter plotter cu toc – Plotter care desenează cu ajutorul unui toc. Plotterele cu toc pot utiliza unul sau mai multe tocuri colorate. Se pot folosi tocuri de tip carioca (cu vârf din fibră) sau, pentru o calitate mai înaltă, tocuri speciale, de desen tehnic. *A se vedea și* plotter.

Pentium Microprocesor lansat de Intel Corporation pe piață în martie 1993, ca succesor al microprocesorului i486. Pentium este un microprocesor superscalar, de tip CISC, ce conține 3,3 milioane de tranzistoare. Are o magistrală de adrese pe 32 de biți, o magistrală de date pe 64 de biți, unitate în virgulă mobilă și unitate de gestionare a memoriei încorporate, două cache-uri L1 de 8 KB fiecare și un mod de lucru numit System Management Mode (SMM), care îi permite să micșoreze consumul prin încetinirea sau oprirea unor componente ale sistemului atunci când activitatea este redusă sau se execută taskuri ce nu solicită intens unitatea centrală de prelucrare. De asemenea, Pentium utilizează *predicția ramificării*, ceea ce conduce la îmbunătățirea performanțelor sistemului. În plus, Pentium dispune de caracteristici încorporate pentru asigurarea integrității datelor și permite verificarea prin redundanță funcțională (FRC). *A se vedea și* branch prediction, CISC, functional redundancy checking, i486DX, L1 cache, microprocessor, P5, superscalar. *De comparat cu* Pentium Pro (definiția 1).

Pentium Pro 1. Familie de procesoare pe 32 de biți, cu frecvențe de lucru între 150 și 200 MHz, lansată pe piață de Intel în noiembrie 1995. Pentium Pro face parte din noua generație a familiei 8086, este succesorul microprocesorului Pentium și este destinat rulării sistemelor de operare și aplicațiilor pe 32 de biți. *A se vedea și* 32-bit application, 32-bit operating system, 8086, microprocessor, Pentium. **2.** PC echipat cu procesor Pentium Pro.

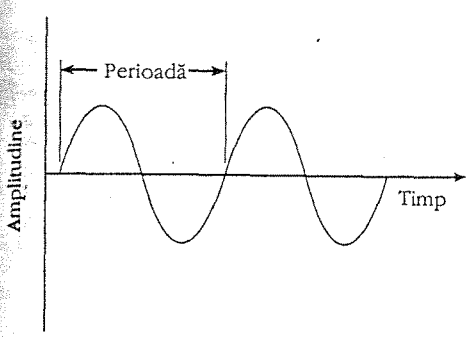
Pentium upgradable 1. Placă de bază i486 ce poate fi adaptată astfel încât să utilizeze un

procesor din clasa Pentium. *A se vedea și* i486DX, microprocessor, motherboard, Pentium. **2.** PC 486 care poate fi modernizat prin instalarea unui procesor Pentium. *A se vedea și* i486DX.

perfboard Prescurtare de la **perf**orated fiber **board** (placă din fibre perforată). *A se vedea* breadboard.

performance monitor monitor de performanțe – Proces sau program care evaluează și înregistrează informațiile de stare ale unor dispozitive sau procese.

period perioadă – Intervalul de timp necesar pentru realizarea unei oscilații sau a unui ciclu complet. În cazul unui semnal electric oscilant, perioada reprezintă timpul dintre două repetări ale formei de undă. Dacă f este frecvența oscilației exprimată în hertzi și t este perioada exprimată în secunde, atunci $t = 1/f$. A se vedea ilustrația.



Perioadă. ***Perioada unui semnal oscilatoriu.***

peripheral periferic – În domeniul prelucrării datelor, dispozitiv (de exemplu, unitate de disc, imprimantă, modem sau joystick) conectat la calculator și controlat de microprocesorul calculatorului. *Se mai numește și* peripheral device (dispozitiv periferic). *A se vedea și* console.

Peripheral Component Interconect *A se vedea* PCI local bus.

peripheral device dispozitiv periferic – *A se vedea* peripheral.

peripheral power supply sursă de alimentare periferică – Sursă de tensiune electrică auxiliară, utilizată de un calculator sau de un dispo-

zitiv ca sursă de alimentare de rezervă. *Acronim:* PPS.

Perl Acronim pentru **P**ractical **E**xtraction and **R**eport **L**anguage (limbaj de raportare și de extragere practică). Limbaj interpretat, care are la bază limbajul C și mai multe utilitare UNIX. Perl dispune de caracteristici puternice de manipulare a șirurilor, care permit extragerea informațiilor din fișierele de text. Perl poate să asambleze un șir și să-l trimită shellului ca pe o comandă; ca urmare, este utilizat adesea pentru taskuri care țin de administrarea sistemului. Un program scris în Perl este cunoscut sub numele de script. Perl a fost creat de Larry Wall de la Jet Propulsion Laboratory, NASA.

permanent storage capacitate de stocare permanentă – Suport de înregistrare care, chiar în lipsa alimentării, păstrează datele pentru perioade mari de timp. Scrierea cu cerneală pe hârtie reprezintă, de departe, cea mai utilizată capacitate de stocare permanentă, dar transferarea datelor de pe hârtie la calculator se face cu dificultate. De obicei, se preferă o formă de suport magnetic, cum ar fi dischetele sau banda. În general, suporturile magnetice sunt considerate permanente, chiar dacă, în timp, câmpurile magnetice care reprezintă datele își pierd din intensitate (după cinci ani sau mai mult). *A se vedea și* nonvolatile memory.

permanent swap file fișier de schimb permanent – În Windows, fișier compus din sectoare de disc contigue, utilizate pentru operațiile ce țin de memoria virtuală. *A se vedea și* swap file, virtual memory.

permanent virtual circuit circuit virtual permanent – *A se vedea* PVC.

permission permisiune – Într-un mediu de calculator multiutilizator sau legat în rețea, capacitatea unui anumit utilizator de a accede la o anumită resursă prin intermediul contului său de utilizator. Permisiunile sunt acordate de administratorul de sistem sau de alte persoane autorizate, sunt stocate în sistem (adesea într-un fișier numit *permissions log* – jurnal de permisiuni) și sunt verificate în momentul în care un utilizator încearcă să acceadă la o resursă.

perpendicular recording înregistrare perpendiculară – Metodă de mărire a capacității de stocare a unui suport magnetic prin alinierea dipolilor magnetici (a căror orientare determină

valoarea biților) pe o direcție perpendiculară pe suprafața de înregistrare. *Se mai numește și* vertical recording (înregistrare verticală).

persistence persistență – Caracteristică a anumitor materiale luminescente, cum este fosforul utilizat la fabricarea tuburilor catodice, care determină păstrarea unei imagini pentru o scurtă perioadă după ce au fost iradiate (de exemplu, în tuburile catodice, cu un fascicul de electroni). Dispariția treptată a imaginii se mai numește și *luminance decay* (diminuarea luminanței).

persistent data date persistente – Datele stocate într-o bază de date sau pe o bandă, astfel încât sunt păstrate de calculator între sesiuni.

persistent link legătură persistentă – *A se vedea* hot link (definiția 1).

persistent storage capacitate de stocare persistentă – Memorie care își păstrează conținutul după oprirea alimentării (de exemplu, memoria ROM). *A se vedea și* memory.

personal computer calculator personal – Calculator conceput să fie utilizat de o singură persoană la un moment dat. Calculatoarele personale nu au nevoie să folosească resursele de prelucrare, de disc sau de tipărire ale altui calculator. Printre calculatoarele personale se numără calculatoarele compatibile IBM PC și calculatoarele Apple Macintosh. *Acronim:* PC.

Personal Computer *A se vedea* IBM PC.

Personal Computer Memory Card International Association *A se vedea* PCMCIA.

personal digital assistant asistent digital personal – *A se vedea* PDA.

personal finance manager gestionar financiar personal – Program creat pentru a-l asista pe utilizator în executarea unor operații simple de contabilitate financiară, cum ar fi echilibrarea carnetelor de cecuri sau a notelor de plată.

personal information manager gestionar informațional personal – *A se vedea* PIM.

perspective view vedere în perspectivă – În grafica pe calculator, metodă de afișare care prezintă obiectele în trei dimensiuni (înălțime, lățime și profunzime), aspectul de profunzime fiind redat în funcție de perspectiva dorită. Unul dintre avantajele vederii în perspectivă este faptul că înfățișează o reprezentare mai apropiată de ceea ce percepe ochiul uman. *De comparat cu* isometric view.

peta- peta – Se notează prescurtat P. Reprezintă valoarea 10^{15}. În domeniul prelucrării datelor, unde se folosește sistemul de numerație binar (în baza 2), peta reprezintă valoarea 1.125.899.906.842.624, putera lui 2 (2^{50}) cea mai apropiată de 10^{15}.

petabyte petaoctet – Se notează prescurtat PB. Reprezintă fie 10^{15}, fie 1.125.899.906.842.624 octeți.

.pg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Papua-Noua Guinee.

PGA *A se vedea* pin grid array, Professional Graphics Adapter.

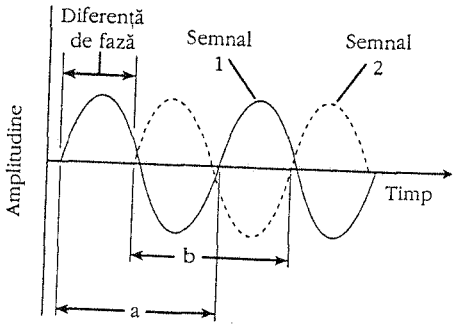
PgDn key tasta PgDn – *A se vedea* Page Down key.

PGP Acronim pentru **P**retty **G**ood **P**rivacy. Program de criptare cu cheie publică bazat pe algoritmul RSA, creat de Philip Zimmermann. Programul PGP este disponibil ca versiune gratuită (fără suport tehnic) și versiune comercială (cu suport tehnic). *A se vedea și* privacy, public key encryption, RSA encryption.

PgUp key tasta PgUp – *A se vedea* Page Up key.

.ph În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Filipine.

phase fază – Măsură relativă care descrie relația temporară dintre două semnale cu aceeași frecvență. Faza se măsoară în grade, un ciclu complet de oscilare având 360 de grade. Faza unui semnal poate fi în avans sau în urma altui semnal cu 0-180 de grade. A se vedea ilustrația.



Faza. Relația între a și b determină diferența de fază, exprimată în grade.

phase-change recording codificare prin schimbare de fază – Referitor la suporturile de înregistrare optică, tehnică de înregistrare care utilizează o rază laser focalizată pe o suprafață microscopică a unui cristal metalic, astfel încât îi schimbă reflectivitatea structurii. Schimbarea are semnificația de bit 0 sau bit 1, în funcție de structura rezultată (dacă reflectă sau absoarbe raza laser). *A se vedea și* PD-CD drive.

phase encoding codificare prin fază – **1.** Procesul de plasare a informațiilor digitale pe o undă purtătoare analogică prin schimbarea periodică a fazei purtătoarei, în vederea creșterii densității de biți a transmisiei. *A se vedea și* Manchester coding, phase. **2.** Tehnică de înregistrare utilizată de dispozitive de stocare magnetică, în care fiecare unitate de stocare este divizată în două părți, magnetizate astfel încât să aibă o polaritate opusă una față de alta.

phase-locked cu calare de fază – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei relații dintre două semnale între care se păstrează aceeași diferență de fază cu ajutorul unui mecanism de control, cum ar fi un dispozitiv electronic.

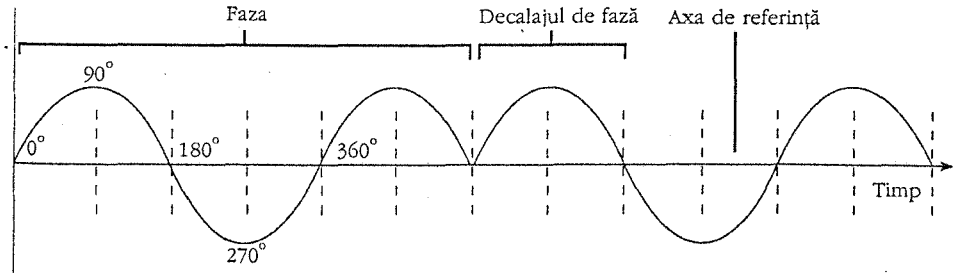
phase modulation modulare în fază – Metodă de plasare a informațiilor (de exemplu, valorile 0 și 1 ale unor biți) pe forma de undă a unui semnal prin decalarea fazei. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* phase-shift keying.

phase-shift keying codificare prin decalare de fază – În domeniul comunicațiilor, metodă de codificare a datelor utilizată de modemuri, în care se folosește decalarea fazei unei unde purtătoare pentru a reprezenta informații digitale. În forma sa cea mai simplă, metoda utilizează două stări ale fazei: cu decalaj 0 și cu decalaj de 180 de grade, ceea ce, efectiv, înseamnă inversarea fazei. Această metodă simplă de codificare prin decalare de fază este utilă însă doar atunci când fazele pot fi măsurate prin raportarea la o valoare de referință fixă. Ca urmare, multe modemuri utilizează o metodă mai complexă, numită *codificare prin decalare de fază diferențială* sau DPSK (differential phase-shift keying). În metoda de codificare prin decalare de fază diferențială, prin decalarea undei purtătoare sunt reprezentate mai mult de două stări, fiecare stare fiind interpretată ca o modificare relativă la starea precedentă. Nu sunt necesare valori de referință sau măsuri de sincronizare și, cum sunt posibile mai mult de două stări, fiecare stare poate reprezenta mai multe cifre binare. *Acronim:* PSK. *A se vedea și* phase modulation.

Phoenix BIOS Componentă ROM BIOS compatibilă IBM, creată de Phoenix Technologies, Ltd. Utilizată pe larg în așa-numitele „clone" PC, componenta Phoenix BIOS a ocupat un loc de frunte în industria calculatoarelor compatibile IBM, la scurt timp de la apariția lor pe piață. *A se vedea și* BIOS, ROM BIOS. *De comparat cu* AMI BIOS.

phone connector conector telefonic – Dispozitiv de atașare (de obicei un conector RJ-11) cu care un dispozitiv (de exemplu, un modem) se leagă la linia telefonică. A se vedea ilustrația.

phoneme fonem – În lingvistică, cea mai mică unitate sonoră a limbii, care diferențiază sonoritatea cuvintelor. Fonemele sunt elementele care



Modulație în frecvență. Un decalaj de fază de 180 de grade.

Conector telefonic.

stau la baza sintezei vorbirii cu ajutorul calculatorului.

phono connector conector audio – Dispozitiv de atașare cu care se conectează un dispozitiv (de exemplu, un microfon sau o cască) la echipamentul audio sau la perifericele cu capacități audio. A se vedea ilustrația.

Conector audio.

phosphor fosfor – Orice substanță capabilă să emită lumină atunci când este iradiată. Suprafața interioară a ecranului unui tub catodic este acoperită cu fosfor și, atunci când este lovită de un fascicul de electroni, devine luminoasă, făcând astfel posibilă afișarea imaginilor. *A se vedea și* persistence.

PhotoCD Sistem de digitizare creat de Kodak, care permite stocarea pe un disc compact a filmelor realizate cu peliculă de 35 mm, a negativelor fotografice, a diapozitivelor și a imaginilor scanate. Imaginile sunt stocate într-un format de fișier numit Kodak PhotoCD IMAGE PAC File Format sau, pe scurt, PCD. Multe firme care activează în domeniul fotografic sau video oferă acest serviciu. Imaginile stocate pe un disc PhotoCD pot fi văzute, de obicei, la orice calculator dotat cu unitate de CD-ROM și software-ul necesar citirii fișierelor PCD. De asemenea, imaginile pot fi văzute și la diferite aparate de redare a compact-discurilor video.

photo cell fotocelulă – *A se vedea* photoelectric device.

photocomposition fotocompoziție – Referitor la culegerea obișnuită de texte, utilizarea unor echipamente fotografice și electronice pentru a compune și a produce o imagine tipărită. În cazul tehnoredactării computerizate, acest lucru este realizat cu ajutorul mașinilor de fotoculegere. *A se vedea și* phototypesetter. *De comparat cu* imagesetter.

photoconductor fotoconductor – Material căruia îi crește conductivitatea atunci când este expus la o sursă de lumină. Fotoconductoarele sunt utilizate la realizarea fotodetectoarelor, cu care se detectează și se convertește lumina în semnale electrice în domeniul fibrelor optice. *A se vedea și* fiber optics.

photo editor fotoeditor – Aplicație de grafică cu care se manipulează digital o imagine (de exemplu, o fotografie scanată).

photoelectric device dispozitiv fotoelectric – Dispozitiv care utilizează lumina pentru a crea sau modula un semnal electric. Dispozitivele fotoelectrice sunt realizate din materiale semiconductoare și sunt împărțite în două categorii. Prima categorie este cea a dispozitivelor fotoelectrice de tip fotocelulă, care generează un curent electric în prezența luminii. Din a doua categorie fac parte dispozitivele fotoelectrice de tip fotosenzor, cărora lumina le modifică rezistența.

photolithography fotolitografie – Tehnică utilizată în fabricarea circuitelor integrate. Modelul circuitului este desenat, fotografiat și apoi redus pentru a se obține un negativ cu dimensiunea dorită. Acest negativ mai este numit și *fotomască*. O vafă dintr-un material semiconductor acoperit cu o substanță fotorezistivă (care se întărește în prezența luminii) este expusă la un fascicul de lumină ce trece prin fotomască. Acolo unde lumina cade pe materialul fotorezistiv, compoziția acestuia se schimbă. În etapa următoare, materialul fotorezistiv neafectat de lumină este înlăturat. În final, materialul semiconductor este expus la o soluție de corodare, care atacă suprafața neacoperită cu material fotorezistiv, creând modelul circuitului pe suprafața vafei. *A se vedea și* photomask, photoresist.

photomask fotomască – Imagine fotografică negativă a unui model de circuit, utilizată la fabricarea circuitelor integrate. *A se vedea și* photolithography.

photorealism fotorealism – Procesul de creare a unor imagini cât mai realiste cu putință. În grafica pe calculator, fotorealismul implică utilizarea unor calculatoare puternice și a unui software complex, care folosește intensiv calculele matematice. *A se vedea și* ray tracing.

photoresist fotorezist – Compus utilizat în fabricarea fotolitografică a circuitelor integrate și a

plăcilor cu circuite imprimate. Când este expus la lumină ultravioletă care străbate o fotomască, materialul fotorezistiv este polimerizat (se întărește); în zonele neatinse fotorezistul poate fi spălat, astfel încât pe substrat este creat modelul de trasee. Apoi, prin corodare, sunt eliminate zonele neprotejate de fotorezist polimerizat.

photosensor fotosenzor – *A se vedea* photoelectric device.

phototypesetter mașină de fotoculegere – Imprimantă care seamănă cu imprimanta cu laser, dar permite tipărirea la o rezoluție de peste 2.000 de puncte pe inci. Mașinile de fotoculegere aplică lumina direct pe un film fotografic sau pe o hârtie fotosensibilă. *A se vedea și* photocomposition. *De comparat cu* imagesetter.

photovoltaic cell celulă fotovoltaică – *A se vedea* solar cell.

phreak[1] blatist – Persoană care pătrunde ilegal în rețelele telefonice sau în alte sisteme protejate prin măsuri de securitate. În anii 1970, sistemul telefonic utiliza audiofrecvențe ca semnale de comutare, iar blatiștii le reproduceau cu dispozitive produse în casă și vorbeau gratuit la distanțe mari. *A se vedea și* homebrew. *De comparat cu* cracker, hacker (definiția 2).

phreak[2] a face blatul – A pătrunde ilegal în rețeaua telefonică sau în alt sistem de calcul. *A se vedea și* homebrew. *De comparat cu* hack.

physical fizic – În domeniul prelucrării datelor, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui echipament sau cadru de referință real, spre deosebire de cel conceptual. *De comparat cu* logical (definiția 2).

physical address adresă fizică – Adresă care corespunde unei locații din memoria hardware. În cazul unor procesoare simple, cum este 8088 sau 68000, orice adresă este o adresă fizică. În cazul procesoarelor care pot lucra cu memoria virtuală, programele pot face referiri la adrese virtuale, care apoi sunt mapate pe adrese fizice de către hardware-ul de gestionare a memoriei. *A se vedea și* memory management unit, paging, virtual memory.

physical-image file fișier de imagine fizică – Copie de pe hard-disc a materialului care urmează să fie înregistrat pe un CD-ROM. Crearea unei copii complete elimină problemele care apar în timpul scrierii discurilor CD-ROM din cauza întârzierilor provocate de asamblarea materialului dispersat în mai multe fișiere. *A se vedea și* CD-ROM. *De comparat cu* virtual-image file.

physical layer stratul fizic – Primul (cel mai de jos) din cele șapte straturi ale modelului ISO/OSI de standardizare a comunicațiilor de la calculator la calculator. Stratul fizic este dedicat în întregime hardware-ului și tratează toate aspectele stabilirii și întreținerii unei legături fizice între calculatoarele care comunică. Printre specificațiile care țin de stratul fizic se numără cele care descriu cablarea, semnalele electrice și conexiunile mecanice. *A se vedea și* ISO/OSI model.

physical memory memorie fizică – Memoria care există în realitate la calculator, spre deosebire de memoria virtuală. Un calculator ar putea, de exemplu, avea doar 4 MB de memorie RAM fizică, dar poate lucra cu o memorie virtuală de 20 MB. *De comparat cu* virtual memory.

physical storage capacitate de stocare fizică – *A se vedea* real storage.

PIC *A se vedea* programmable interrupt controller.

pica pica (1), cicero (2) – Referitor la mașinile de scris, font cu lățime fixă care se tipărește cu o densitate de 10 caractere pe inci. *A se vedea și* pitch (definiția 1). **2.** În tipografie, unitate de măsură egală cu 12 puncte sau, aproximativ, 1/6 inci. *A se vedea și* point[1] (definiția 1).

pico- pico – Se notează prescurtat p. Reprezintă 10^{-12} (a milioana parte dintr-o milionime).

picoJava Microprocesor creat de Sun Microsystems, Inc., care execută cod Java. *A se vedea și* Java.

picosecond picosecundă – Se notează prescurtat psec. A milioana parte dintr-o milionime (10^{-12}) de secundă.

PICS Acronim pentru **P**latform for **I**nternet **C**ontent **S**election. Standard care permite utilizatorilor să-și filtreze automat accesu lal Web cu un program (cum ar fi Internet Explorer 3.0) care detectează niște coduri de evaluare în fișierele HTML din sit. În afara filtrării materialului nedorit, PICS permite și mascarea siturilor care nu conțin materiale de interes. În prezent, sunt utilizate mai multe sisteme de evaluare, bazate pe seturi diferite de criterii.

.pict Extensia de fișier care identifică imaginile grafice în format Macintosh PICT. *A se vedea și* PICT.

PICT Standard care descrie un format de fişier pentru codificarea imaginilor grafice, atât a celor orientate spre obiecte, cât şi a celor de tip bitmap. Formatul de fişier PICT a fost utilizat iniţial în aplicaţiile pentru calculatoarele Apple Macintosh, dar acum există multe aplicaţii pentru calculatoarele compatibile IBM PC care pot citi, şi ele, acest format. *A se vedea şi* bitmapped graphics, object-oriented graphics.

picture element element de imagine – *A se vedea* pixel.

pie chart diagramă circulară – Grafic în care valorile sunt prezentate sub forma unor porţiuni (felii) ale unui întreg (repezentat printr-un cerc).

piezoelectric piezoelectric – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic cristalelor care convertesc energia mecanică în energie electrică şi viceversa. Dacă unui cristal piezoelectric i se aplică un potenţial electric, forma acestuia suferă o mică modificare. Similar, dacă unui cristal piezoelectric i se aplică o forţă de deformare, apare un potenţial electric între feţele cristalului.

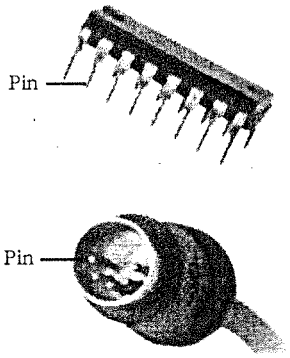
piggyback board placă suprapusă – Placă cu circuite imprimate care se instalează pe altă placă cu circuite, pentru a-i mări capacitatea funcţională. Uneori, se utilizează o placă suprapusă pentru a înlocui un cip; cipul este scos de pe placă şi în soclul lui este introdusă placa suprapusă. *A se vedea şi* daughterboard.

PILOT Acronim pentru **P**rogrammed **I**nquiry, **L**earning **o**r **T**eaching. Limbaj de programare creat de John A. Starkweather în 1976, destinat în primul rând creării aplicaţiilor de educare asistată de calculator.

PIM Acronim pentru **p**ersonal **i**nformation **m**anager (gestionar informaţional personal). Aplicaţie care, de obicei, include o carte de adrese şi organizează diferite informaţii disparate (notiţe, întâlniri, nume) într-un mod util.

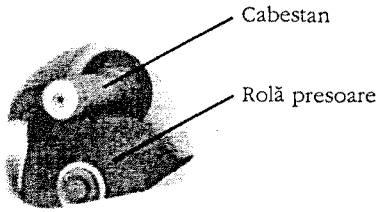
pin pin – Terminal de contact. De obicei, pinii se întâlnesc la conectoarele tată, numărul lor fiind un element de identificare al conectorului. Alt tip de pini este cel al circuitelor integrate. Aceşti pini seamănă cu picioarele unui păianjen şi conectează cipul în soclu sau direct pe placa cu circuite. A se vedea ilustraţia.

PIN Acronim pentru **p**ersonal **i**dentification **n**umber (număr de identificare personal). Cod numeric unic, atribuit unui utilizator autorizat (de exemplu, codurile cartelelor de identificare utilizate în cazul bancomatelor).



***Pin.** O capsulă DIP cu 14 pini (sus) şi un conector DIN cu 5 pini (jos).*

pinch roller rolă presoare – Roată mică şi lată, care presează banda magnetică pe cabestan pentru ca acesta să o poată antrena şi deplasa peste capetele de citire/scriere. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* capstan.



Rolă presoare.

pinch-roller plotter plotter cu rolă presoare – Tip de plotter care reprezintă o variantă intermediară între plotterele cu tambur şi cele cu pat. Utilizează o roată din cauciuc tare sau din metal, cu care presează hârtia pe rola de antrenare. *A se vedea şi* plotter. *De comparat cu* drum plotter, flatbed plotter.

pin-compatible compatibil la pini – Care are pini echivalenţi cu pinii altui cip sau dispozitiv. De exemplu, un cip poate avea în interior circuite diferite de cele ale altui cip, dar dacă cele două cipuri utilizează aceiaşi pini pentru a trimite şi a primi semnale identice, ele sunt compatibile la pini. *De comparat cu* plug-compatible.

pine Acronim pentru **p**ine **i**s **n**ot **e**lm sau pentru **P**rogram for **I**nternet **N**ews and **E**-mail. Unul dintre cele mai răspândite programe de citire şi compunere a mesajelor e-mail în sistemele UNIX bazate pe caractere. Programul pine a fost elaborat ca o versiune îmbunătăţită a programului elm, la Universitatea din Washington. *De comparat cu* elm.

pin feed alimentare prin tractare cu pini – Metodă de alimentare cu hârtie a imprimantei. La capătul tamburului se află două role cu pini care pătrund în orificiile de pe marginea hârtiei cu format continuu şi o trag prin interiorul imprimantei. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* continuousform paper, paper feed. *De comparat cu* tractor feed.

ping[1] **1.** Acronim pentru **P**acket **I**nternet **G**roper. Protocol cu care se verifică dacă un anumit calculator este conectat la Internet, prin trimiterea unui pachet la adresa sa IP şi aşteptarea răspunsului. De fapt, numele provine de la sonarele submarinelor, care descoperă obiectele învecinate prin emiterea unui semnal, numit „ping", ce este reflectat de corpurile din apropiere. **2.** Utilitar UNIX care implementează protocolul ping.

ping[2] a utiliza metoda ping – **1.** A verifica, cu ajutorul utilitarului ping, dacă un calculator este conectat la Internet. **2.** A verifica dacă utilizatorii dintr-o listă poştală sunt conectaţi, prin trimiterea unui mesaj e-mail şi aşteptarea răspunsului.

Ping of Death În Internet, formă de vandalism care constă în trimiterea prin protocolul ping a unui pachet mult mai mare decât dimensiunea obişnuită de 64 de octeţi către un calculator de la distanţă. Mărimea pachetului determină căderea calculatorului de la distanţă sau reîncărcarea lui. *A se vedea şi* packet (definiţia 2), ping[1] (definiţia 1).

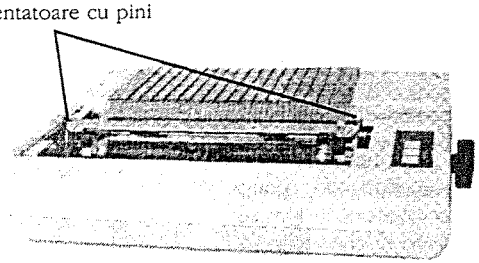
ping pong ping-pong – **1.** În domeniul comunicaţiilor, tehnică prin care se schimbă sensul transmisiei, astfel încât expeditorul devine destinatar şi viceversa. **2.** În domeniul prelucrării şi transferării informaţiilor, tehnică ce constă în utilizarea a două zone de stocare temporară (buffere), în locul uneia, pentru a păstra atât intrarea, cât şi ieşirea.

ping-pong buffer buffer ping-pong – Buffer dublu, în care fiecare parte este umplută şi golită pe rând, pentru a se asigura, mai mult sau mai puţin, continuitatea fluxului de date la intrare şi la ieşire. *A se vedea şi* ping pong (definiţia 2).

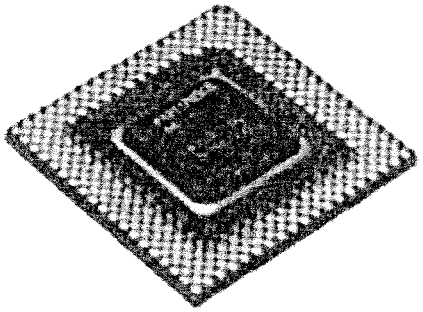
pin grid array vector de pini – Metodă de instalare a cipurilor pe plăci, utilizată mai ales în cazul cipurilor cu foarte mulţi pini. Capsulele cu vector de pini au pinii dispuşi pe suprafaţa de jos a cipului, spre deosebire de capsulele pe două rânduri, la care pinii ies prin părţile laterale. A se vedea ilustraţia. *Acronim:* PGA. *De comparat cu* DIP, leadless chip carrier.

pinout ieşire la pini – Descriere sau schemă a semnalelor pinilor unui cip sau conector.

pipe canal – **1.** Porţiune de memorie care poate fi utilizată de un proces pentru a transfera date altui proces. În esenţă, un canal lucrează aşa cum sugerează numele lui: leagă două procese astfel încât ieşirea unuia este intrarea celuilalt. **2.** Caracterul bară verticală (|), care în cazul unei tastaturi de PC, se obţine prin apăsarea simultană a tastei Shift şi a tastei cu caracterul



Alimentare prin tractare cu pini.** **Alimentatoarele cu pini dintr-o imprimantă matriceală.



Vector de pini. Vectorul de pini de pe fața de jos a unui cip Pentium.

diagonală la stânga (backslash). **3.** În UNIX, funcție care transferă ieșirea unei comenzi la intrarea unei alte comenzi.

pipeline processing prelucrare prin canalizare – Referitor la calculatoare, metodă rapidă de prelucrare în paralel a datelor, care se bazează pe utilizarea unui *canal* (pipe), o porțiune de memorie care transferă informațiile dintr-un proces în altul. *A se vedea și* parallel processing, pipe (definiția 1), pipelining (definiția 3).

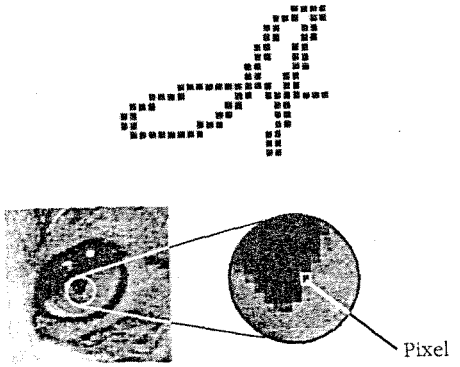
pipelining canalizare – **1.** Metodă de aducere și de decodificare a instrucțiunilor (preprocesare) în care, în orice moment, mai multe instrucțiuni ale programului se găsesc în diferite etape de aducere sau decodificare. Obiectivul acestei metode este reducerea timpului de execuție prin eliminarea pauzelor în care microprocesorul așteaptă instrucțiunile; când se termină execuția unei instrucțiuni, următoarea este deja pregătită pentru lucru. *A se vedea și* superpipelining. **2.** În prelucrarea paralelă, metodă în care instrucțiunile sunt transferate de la o unitate de procesare la alta, ca în cazul unei linii de asamblare, în care fiecare post de lucru este specializat pe un anumit tip de operație. **3.** În timpul executării unui șir de acțiuni, utilizarea canalelor pentru transferarea ieșirii unei acțiuni la intrarea alteia. *A se vedea și* pipe (definiția 1), pour.

piracy piraterie – **1.** Furtul unui model de calculator sau al unui program. **2.** Distribuirea și utilizarea neautorizată a unui program de calculator.

.pit Extensia unui fișier de arhivă comprimat cu PackIT. *A se vedea și* PackIT.

pitch densitate de tipărire – **1.** Măsură, utilizată de obicei în cazul fonturilor monospațiale, care indică numărul caracterelor ce încap într-un inci pe orizontală. *A se vedea și* characters per inch. *De comparat cu* point[1] (definiția 1). **2.** *Vezi* screen pitch.

pixel pixel – Prescurtare de la picture (**pix**) **el**ement (element de imagine). Unul dintre miile de puncte care formează o rețea rectilinie și care sunt „pictate" individual pentru a realiza o imagine ce este afișată pe ecran sau tipărită pe hârtie. Pixelul este cel mai mic element pe care hardware-ul sau software-ul de afișare sau de tipărire îl poate manipula atunci când creează litere, numere sau grafică. Vezi ilustrația. *Se mai numește și* pel.



Pixel. Litera A (sus) este de fapt un model de pixeli, așa cum este și ochiul pisicii (jos).

pixel image imagine din pixeli – Reprezentarea unei imagini grafice color în memoria calculatorului. Imaginea din pixeli este similară cu imaginea din biți, care descrie, și ea, grafica unui ecran, dar imaginea din pixeli are o dimensiune suplimentară, numită uneori profunzime, care specifică numărul de biți de memorie atribuiți fiecărui pixel de pe ecran.

pixel map pixel-map – Structură de date care descrie imaginea din pixeli a unei reprezentări grafice, fiind specificate caracteristici cum ar fi culoarea, imaginea, rezoluția, dimensiunile, formatul de stocare și numărul biților utilizați la descrierea fiecărui pixel. *A se vedea și* pixel, pixel image.

PJ/NF Acronim pentru **p**rojection-**j**oin **n**ormal **f**orm (forma normală de unire a proiecțiilor). *A se vedea* normal form (definiția 1).

.pk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Pakistan.

PKUNZIP Program utilitar shareware care decomprimă fișierele comprimate cu programul utilitar PKZIP. În general, PKUNZIP poate fi obținut o dată cu programul PKZIP. Nu este permisă distribuirea programului PKUNZIP în scopuri comerciale, decât cu permisiunea firmei PKware, Inc. *A se vedea și* PKZIP.

PKZIP Program utilitar folosit pe larg pentru comprimarea fișierelor. Elaborat de PKware, Inc. în 1989, programul PKZIP poate fi obținut din diferite surse. PKZIP combină două sau mai multe fișiere într-un fișier de ieșire comprimat, căruia îi atașează extensia .zip. Pentru a decomprima un astfel de fișier, se utilizează un alt program utilitar, PKUNZIP, care însoțește programul PKZIP. *A se vedea și* PKUNZIP, shareware, utility program.

.pl În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Polonia.

PLA Acronim pentru **p**rogrammable **l**ogic **a**rray (vector logic programabil). *A se vedea* field-programmable logic array.

Plain Old Telephone Service *A se vedea* POTS.

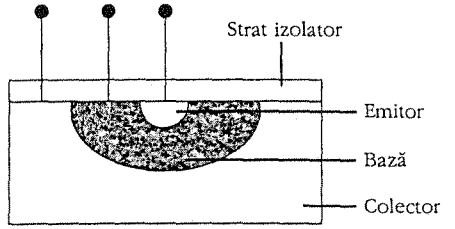
plaintext text simplu – **1.** Text necriptat sau decriptat. *A se vedea și* decryption, encryption. **2.** Fișier stocat sub formă de date ASCII simple.

plain vanilla simplu – Obișnuit; versiunea standard a unui produs hardware sau software, fără nici o îmbunătățire. De exemplu, un modem simplu poate transfera date, dar nu poate transmite voci sau faxuri.

.plan În UNIX, fișier din directorul de bază al unui utilizator, care este afișat atunci când alți utilizatori acced la acest cont cu programul finger. Utilizatorul poate introduce informațiile dorite în fișierul .plan, pentru a fi afișate împreună cu cele care sunt prezentate în mod normal de comanda finger. *A se vedea și* finger.

planar planar – **1.** În grafica pe calculator, ceea ce se găsește într-un plan. **2.** Referitor la fabricarea materialelor semiconductoare, menținerea suprafeței plane a vafei de siliciu pe durata prelucrării, în timp ce substanțele chimice care produc elementele de circuit sunt difuzate pe și dedesubtul suprafeței.

planar transistor tranzistor planar – Tranzistor special, fabricat astfel încât cele trei elemente ale sale (colectorul, emitorul și baza) se găsesc într-un singur strat de material semiconductor. Structura unui tranzistor planar îi permite acestuia să disipe o cantitate mare de căldură și, ca urmare, acest model este utilizat la realizarea tranzistoarelor de putere. A se vedea ilustrația.



Tranzistor planar.

plasma display display cu plasmă – *A se vedea* gas-discharge display.

plastic leadless chip carrier capsulă de cip fără terminale, din material plastic – *A se vedea* PLCC.

platen tambur – La cele mai multe imprimante cu impact și mașini de scris, cilindru în jurul căruia se înfășoară hârtia, căreia îi servește ca suport atunci când o lovește mecanismul de tipărire. O bară prevăzută cu role și acționată de un arc fixează hârtia apăsând-o ușor pe tambur, chiar deasupra zonei în care lovește mecanismul de tipărire. A se vedea ilustrația.

platform platformă – **1.** Tehnologia care stă la baza unui sistem de calcul. Cum calculatorul este un dispozitiv stratificat, compus din stratul hardware (cipuri), stratul firmware, și al sistemului de operare și stratul programelor de aplicație, stratul cel mai de jos este numit adesea platformă. **2.** În limbajul de zi cu zi, tipul de calculator sau de sistem de operare utilizat.

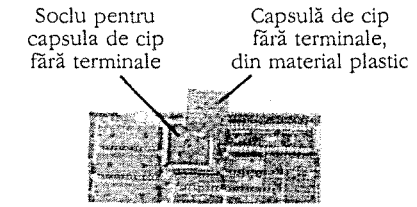
Platform for Internet Content Selection *A se vedea* PICS.

platter disc – Unul dintre discurile individuale, metalice, de stocare a datelor care alcătuiesc un hard-disc. Cele mai multe hard-discuri au între două și opt discuri. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* hard disk.

PL/C Versiune a limbajului de programare PL/I, elaborată la Universitatea Cornell și utilizată la calculatoarele mainframe. *A se vedea și* PL/I.

***Discuri.** Două discuri instalate pe același butuc.*

PLCC Acronim pentru **p**lastic **l**eadless **c**hip **c**arrier (capsulă de cip fără terminale, din material plastic). Variantă ieftină a capsulei LCC (leadless chip carrier). Deși cele două capsule au un aspect asemănător, sunt incompatibile din punct de vedere fizic, deoarece capsulele LCC sunt fabricate dintr-un material ceramic. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* leadless chip carrier.



PLCC.

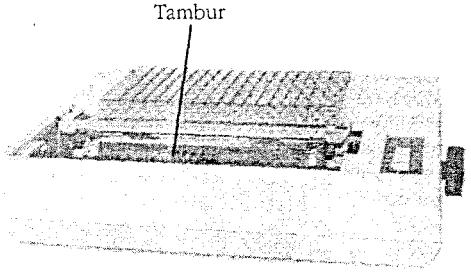
PLD *A se vedea* programmable logic device.

PL/I Acronim pentru **P**rogramming **L**anguage **I** (one). Limbaj de programare elaborat de IBM între 1964 și 1969, conceput astfel încât să înmănuncheze caracteristicile de bază ale limbajelor FORTRAN, COBOL și ALGOL și să introducă concepte noi, cum ar fi tratarea erorilor de condiție și multitaskingul. Rezultatul eforturilor depuse a fost un limbaj compilat, structurat și atât de complex, încât puțini au fost cei care l-au adoptat. Cu toate acestea, PL/I este încă utilizat în anumite medii academice și de cercetare. *A se vedea și* ALGOL, COBOL, compiled language, FORTRAN.

PL/M Acronim pentru **P**rogramming **L**anguage for **M**icrocomputers. Limbaj de programare derivat din PL/I, creat de Intel Corporation pentru microprocesoare la începutul anilor 1970. PL/M a fost utilizat în special la crearea sistemelor de operare. *A se vedea și* PL/I.

plot a desena la plotter – A crea o imagine grafică sau o schemă prin unirea unor puncte ce reprezintă variabile (valori) definite de poziția lor în raport cu o axă orizontală (x), una verticală (y) și, uneori, o axă a înălțimii (z).

plotter plotter – Dispozitiv cu care se desenează diagrame, scheme și alte imagini grafice alcătuite din linii. Plotterele utilizează fie tocuri, fie toner. Un plotter cu toc desenează pe hârtie sau pe folie cu ajutorul unuia sau mai multor tocuri colorate. Un plotter electrostatic „desenează" pe hârtie un model alcătuit din puncte de sarcină electrostatică, apoi aplică toner pe care-l topește pe suprafața hârtiei. Plotterele utilizează trei tipuri de bază de manipulare a hârtiei: pat, tambur și role presoare. Plotterele cu pat țin hârtia fixă și mișcă tocul de-a lungul ambelor axe x și y. Plotterele cu tambur mișcă hârtia pe suprafața unui cilindru. Tocul se mișcă de-a lungul unei axe, iar tamburul mișcă hârtia de-a lungul celeilalte axe. Plotterele cu role presoare reprezintă un model hibrid al celorlalte două. Tocul se mișcă de-a lungul unei axe, iar rolele mișcă hârtia înainte și înapoi.



Tambur.

Plug and Play Plug and Play – Set de specificații elaborat de Intel, care permite unui PC să se configureze automat atunci când îi este atașat un periferic (de exemplu, un monitor, un modem sau o imprimantă), fără să mai fie necesară intervenția utilizatorului. Un PC Plug and Play poate realiza configurarea automată numai dacă dispune de o componentă BIOS Plug and Play și dacă noua placă de extensie este de tip Plug and Play. *A se vedea și* BIOS, expansion board, peripheral.

plugboard tablou de conexiuni – Placă ce permite utilizatorilor să controleze funcționarea unui dispozitiv prin conectarea unor cabluri în soclurile instalate pe ea.

plug-compatible compatibil la conectare – Echipat cu conectoare echivalente din punct de vedere al structurii și al utilizării. De exemplu, cele mai multe dintre modemurile care au un conector DB-25 pe panoul posterior sunt compatibile la conectare; cu alte cuvinte, un modem poate fi înlocuit cu altul fără să fie necesară modificarea cablului. *De comparat cu* pin-compatible.

plug-in plug-in – **1.** Program de dimensiuni reduse ce se introduce într-o aplicație mai mare pentru a-i conferi acesteia o funcție suplimentară. **2.** Componentă software care se introduce în Netscape Navigator. Programele plug-in permit browserului Web să acceadă și să execute fișiere înglobate în documente HTML care utilizează formate nerecunoscute în mod normal de browser, cum sunt multe fișiere de animație, video sau audio. Cele mai multe programe plug-in sunt dezvoltate de firme de software care au aplicații particulare, cu care sunt create fișierele înglobate. *De comparat cu* helper application.

.pm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Saint Pierre și Miquelon.

p-machine *A se vedea* pseudomachine.

PMMU *A se vedea* paged memory management unit.

PMOS Acronim pentru **P**-channel **m**etal-**o**xide **s**emiconductor (metal-oxid-semiconductor cu canal P). Tehnologie a semiconductoarelor în care canalul de curent dintr-un MOSFET este format prin mișcarea golurilor (locurile lăsate libere în structura atomilor prin plecarea electronilor spre alți atomi), nu a electronilor. Deoarece golurile se mișcă mai încet decât electronii, o componentă electronică de tip PMOS este mai lentă decât una de tip NMOS, dar este mai ușor de fabricat și mai ieftină. *A se vedea și* MOS, MOSFET, P-type semiconductor. *De comparat cu* CMOS, NMOS.

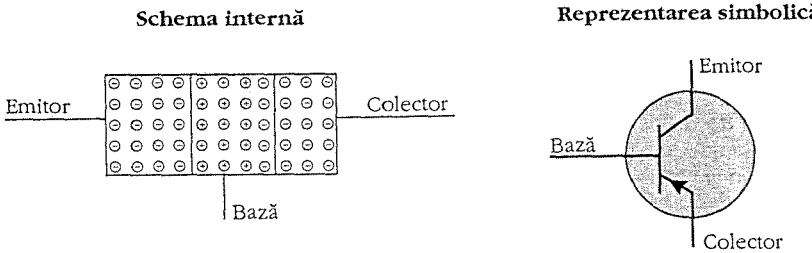
PMS *A se vedea* Pantone Matching System.

.pn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Pitcairn.

PNG *A se vedea* Portable Network Graphics.

PNP *A se vedea* Plug and Play, PNP tranzistor.

PNP transistor tranzistor PNP – Tip de tranzistor bipolar în care o bază alcătuită din material semiconductor de tip N este plasată între un emitor și un colector din materiale semiconductoare de tip P. Baza, emitorul și colectorul sunt cele trei terminale prin care circulă curentul. Într-un tranzistor PNP, golurile (locurile lăsate libere în structura atomilor prin plecarea electronilor spre alți atomi) constituie majoritatea purtătorilor de sarcină și se deplasează dinspre emitor spre colector. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* N-type semiconductor, P-type semiconductor. *De comparat cu* NPN transistor.



Tranzistor PNP.

point[1] punct – **1.** Referitor la tipărire, unitate de măsură egală cu aproximativ 1/72 inci. Înălțimea caracterelor și distanța dintre rânduri (interlinierea) sunt specificate de obicei în puncte. **2.** Pixel de pe ecran identificat de numerele sale de linie și de coloană. **3.** Poziție pe o formă geometrică, reprezentată de două sau mai multe numere, care constituie coordonatele sale.

point[2] a indica – A muta o săgeată sau alt indicator de acest tip pe un anumit articol sau poziție de pe ecran, cu ajutorul tastelor de direcție sau al unui dispozitiv de indicare, cum este mouse-ul.

point-and-click cu indicare-și-clic – Care permite unui utilizator să selecteze datele și să activeze programele cu ajutorul unui mouse sau al altui dispozitiv de indicare. Utilizatorul mută cursorul în poziția dorită (indică) și apoi apasă un buton (execută clic).

PointCast Serviciu Internet care livrează și afișează utilizatorilor individuali un set personalizat de articole de informare. Spre deosebire de World Wide Web și de alte aplicații din Internet, PointCast utilizează tehnologia *push*, în care serverul încarcă automat datele, fără a fi emisă o comandă de către client. *A se vedea și* server (definiția 2).

point chart diagramă din puncte – *A se vedea* scatter diagram.

point diagram diagramă din puncte – *A se vedea* scatter diagram.

pointer pointer (1), indicator (2) – **1.** În programare și prelucrarea informațiilor, variabilă care conține locația de memorie (adresa) unor date, nu datele propriu-zise. *A se vedea și* address[1] (definiția 1), handle (definiția 1), reference[1]. **2.** *A se vedea* mouse pointer.

pointing device dispozitiv de indicare – Dispozitiv de intrare cu ajutorul căruia se controlează cursorul de pe ecran în cazul unor acțiuni cum ar fi „apăsarea" unui buton dintr-o casetă de dialog, alegerea unui articol dintr-un meniu, selectarea unui domeniu de celule într-o foaie de calcul tabelar sau selectarea unui grup de cuvinte într-un document. Uneori, dispozitivul de indicare este utilizat la crearea unor desene sau a unor forme grafice. Cel mai răspândit dispozitiv de indicare este mouse-ul, care a fost impus de calculatoarele Apple Macintosh. Alte dispozitive de indicare sunt tabletele grafice, creioanele (tocurile) optice, joystickurile, pucurile și trackballurile. *A se vedea și* graphics tablet, joystick, light pen, mouse, puck, stylus, trackball.

point listing listă pe puncte – Bază de date care conține cele mai utilizate situri Web, împărțite pe subiecte de interes și, adesea, evaluate în funcție de modul de realizare și de conținut.

point of presence punct de prezență – **1.** Într-o rețea de mare suprafață, punct la care utilizatorul se poate conecta printr-un apel telefonic. **2.** Punct în care purtătoarea unei legături telefonice la mare distanță se conectează la o centrală locală sau la un post telefonic individual. *Acronim:* POP.

point of sale punct de vânzare – *A se vedea* POS.

point-to-point configuration configurație punct la punct – Legătură de comunicații în care se creează legături dedicate între punctul de plecare și cel de sosire, spre deosebire de configurația punct la multipunct, în care semnalul pleacă dintr-un punct și este trimis spre mai mulți destinatari (ca în sistemul de televiziune prin cablu), sau configurația comutată, în care semnalul pleacă dintr-un punct spre un comutator, care-l rutează spre una dintre destinațiile posibile.

Point-to-Point Protocol *A se vedea* PPP.

Point-to-Point Tunneling Protocol Specificație pentru rețelele private virtuale, în care unele noduri ale rețelei locale sunt conectate prin intermediul Internetului. *Acronim:* PPTP. *A se vedea și* virtual network.

Poisson distribution distribuție Poisson – Curbă matematică utilizată adesea în statistică și în diverse simulări pentru a reprezenta probabilitatea de apariție a unui eveniment (de exemplu, atașarea unui client la o coadă de așteptare), atunci când se cunoaște probabilitatea medie. Această distribuție, care poartă numele matematicianului francez S. D. Poisson, se calculează mai ușor decât distribuția normală sau cea binomială.

poke a scrie – A stoca un octet într-o locație de memorie absolută. Comenzile PEEK și POKE sunt incluse adesea în limbaje de programare (cum este Basic) care nu oferă în mod normal acces la o anumită locație de memorie.

polar coordinates coordonate polare – Coordonatele care au forma (r, q) și care localizează un punct într-un spațiu cu două dimensiuni (un plan). Coordonata polară r reprezintă lungimea liniei care începe în origine și se termină în punctul respectiv, iar q (litera grecească theta) reprezintă unghiul pe care îl face linia cu semiaxa pozitivă x. *De comparat cu* Cartesian coordinates.

polarity polaritate – Semnul diferenței de potențial (tensiunii) dintre două puncte ale unui circuit. Când există o diferență de potențial între două puncte ale unui circuit, unul dintre puncte are o polaritate pozitivă, iar celălalt are o polaritate negativă. Electronii circulă dinspre punctul cu polaritate negativă spre cel cu polaritate pozitivă. Totuși, prin convenție, se consideră că curentul circulă de la minus la plus.

polarized component componentă polarizată – Componentă de circuit care trebuie să fie instalată cu terminalele orientate într-o anumită poziție, în funcție de polaritatea circuitului. Printre componentele polarizate se numără diodele, punțile redresoare și anumite condensatoare.

polarizing filter filtru de polarizare – Bucată transparentă de sticlă sau de material plastic care polarizează lumina care trece prin ea; cu alte cuvinte, permite trecerea doar a undelor care au o anumită direcție de oscilație. Filtrele de polarizare sunt utilizate adesea pentru a reduce reflexia ecranelor monitoarelor. *A se vedea și* glare filter.

Polish notation notație poloneză – *A se vedea* prefix notation.

polling interogare ciclică – *A se vedea* autopolling.

polling cycle perioadă de interogare ciclică – Durata și ordinea de interogare de către un program a unor dispozitive sau noduri de rețea. *A se vedea și* autopolling.

polygon poligon – Formă geometrică închisă, bidimensională, compusă din trei sau mai multe segmente de dreaptă (de exemplu, un hexagon, un octogon sau un triunghi). Poligoanele sunt utilizate în programele de grafică.

polyline polilinie – Formă geometrică deschisă sau închisă, compusă din mai multe segmente de dreaptă. Poliliniile sunt utilizate în programele CAD și în alte programe de grafică. *A se vedea și* CAD.

polymorphism polimorfism – Referitor la un limbaj de programare orientat spre obiecte, capacitatea de a redefini o rutină într-o clasă derivată (o clasă care își moștenește structurile de date și rutinele de la altă clasă). Polimorfismul permite programatorului să definească o clasă de bază, care conține rutinele ce execută operații standard cu grupuri de obiecte înrudite, fără să țină cont de tipul exact al fiecărui obiect. Apoi, programatorul redefinește rutinele în clasele derivate ale fiecărui tip, luând în considerare caracteristicile obiectului. *A se vedea și* class, derived class, object (definiția 2), object-oriented programming.

Pong Primul joc video comercial, creat în 1972 de Nolan Bushnell de la Atari. Jocul simulează o partidă de tenis de masă.

pop a scoate din stivă – A aduce și a citi cel mai de sus element al stivei (cel care a fost introdus ultimul), eliminându-l din stivă. *De comparat cu* push (definiția 1).

POP *A se vedea* point of presence, Post Office Protocol.

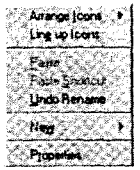
POP3 Acronim pentru **P**ost **O**ffice **P**rotocol **3**. Versiunea curentă a standardului Post Office Protocol, utilizată de obicei în rețelele TCP/IP. *A se vedea și* Post Office Protocol, TCP/IP.

populate a popula – **1.** A umple cu cipuri soclurile de pe o placă cu circuite. **2.** Referitor la o bază de date, a importa datele pregătite dintr-un fișier cu ajutorul unei proceduri software, în loc ca înregistrările să fie introduse de un operator.

pop-up Help Help pop-up – Sistem de asistență on-line ale cărui mesaje apar în ferestre pop-up atunci când utilizatorul execută clic pe un element sau într-o zonă de ecran despre care dorește explicații. Atunci când sistemul Help pop-up este disponibil, el poate fi activat de obicei cu o formă specială de clic, cum ar fi clicul cu butonul din dreapta. *A se vedea și* balloon help.

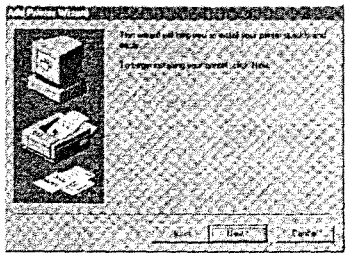
pop-up menu sau **popup menu** meniu pop-up – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, meniu care apare pe ecran atunci când utilizatorul selectează un anumit articol. Meniul pop-up poate apărea oriunde pe ecran și, în general, dispare atunci când utilizatorul selectează un articol din el. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* popup. *De comparat cu* drop-down menu, pull-down menu.

pop-up messages mesaje pop-up – Mesajele care apar atunci când este utilizat sistemul Help pop-up.



Meniu pop-up.

pop-up window fereastră pop-up – Fereastră care apare atunci când este selectată o opțiune. De obicei, fereastra rămâne vizibilă până la eliberarea butonului mouse-ului. A se vedea ilustrația.



Fereastră pop-up.

port[1] port – *A se vedea* input/output port, port number.

port[2] a porta – **1.** A modifica un program astfel încât să poată rula la un alt tip de calculator. **2.** A muta documente, imagini grafice sau alte fișiere de la un calculator la altul.

portable portabil – **1.** Capabil să ruleze în mai multe sisteme de calcul sau sub mai multe

sisteme de operare. Software-ul cu portabilitate înaltă poate fi mutat pe alte sisteme cu un efort minim, software-ul cu portabilitate medie poate fi mutat numai cu un efort substanțial, iar software-ul care nu este portabil poate fi mutat doar cu un efort egal cu cel cerut de rescrierea programului original sau chiar mai mare. **2.** Suficient de ușor, suficent de robust și având posibilitatea de detașare a conexiunilor externe, astfel încât să poată fi transportat de utilizator.

portable computer calculator portabil – Calculator conceput astfel încât să poată fi mutat cu ușurință. Calculatoarele portabile pot fi împărțite pe categorii în funcție de mărime și de greutate, ca în tabelul de mai jos.

Portable Digital Document *A se vedea* PDD.

Portable Distributed Objects Software creat de NeXT, care rulează sub UNIX și care are la bază un model de obiecte conform căruia obiectele ce trebuie stocate în diverse locații ale rețelei sunt accesibile ca și cum s-ar găsi într-un singur loc. *Acronim:* PDO.

Portable Document Format Specificația elaborată de Adobe pentru documentele electronice care utilizează familia de servere și cititoare Adobe Acrobat. *Acronim:* PDF. *A se vedea și* Acrobat, .pdf.

portable language limbaj portabil – Limbaj care rulează la fel pe diferite sisteme și, de aceea, poate fi utilizat la crearea de programe pentru oricare dintre acele sisteme. C, FORTRAN și Ada sunt limbaje portabile, deoarece implementările lor pe diferite sisteme au un grad

CALCULATOARE PORTABILE

Tip	*Greutate aproximativă*	*Alimentare*	*Observații*
Transportabile	6,8-13,6 kg	Rețeaua casnică	Se mai numește și luggable; de obicei are unități de dischete și de hard-disc; monitor standard, cu tub catodic.
Laptop	3,6-6,8 kg	Rețeaua casnică sau baterii	De obicei are o unitate de dischete; este echipat cu display cu cristale lichide sau cu plasmă.
Ultraușoare	0,9-3,6 kg	Baterii sau adaptor	Ușor de transportat în servietă; uneori utilizează unitate RAM sau EPROM în loc de unitate de dischete; modelele mai mici sunt cunoscute sub numele de calculatoare notebook.
De mână	Sub 0,9 kg	Baterii sau adaptor	Mai sunt numite și calculatoare palmtop; pot fi ținute într-o mână.

înalt de uniformitate; în schimb, limbajele de asamblare nu sunt portabile.

Portable Network Graphics Format de fișier pentru imaginile grafice bitmap, conceput ca un înlocuitor al formatului GIF și fără restricțiile legale asociate acestui format. *Acronim:* PNG. *A se vedea și* GIF.

port enumerator enumerator de porturi – În Windows, parte a sistemului Plug and Play care detectează porturile de intrare/ieșire și le raportează gestionarului de configurare. *A se vedea și* Plug and Play.

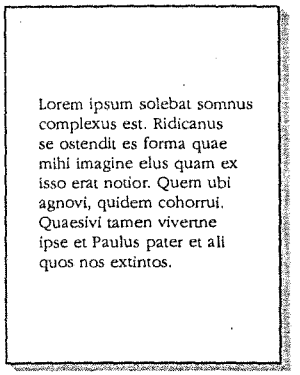
port expander extinzător de port – Mecanism hardware utilizat pentru conectarea mai multor dispozitive la un singur port. Deși pot fi legate mai multe dispozitive, doar unul singur poate utiliza portul la un moment dat.

port number număr de port – Număr care permite pachetelor IP să fie trimise unui anumit proces de la un calculator conectat la Internet. Unele numere de port, numite numere de port „bine cunoscute", sunt atribuite cu un caracter permanent; de exemplu, în cazul protocolului SMTP, datele e-mail sunt trimise la numărul de port 25. Un proces cum ar fi o sesiune telnet primește un număr de port „efemer", atunci când începe; datele acelei sesiuni sunt trimise la numărul de port respectiv, care este dezactivat la terminarea sesiunii. TCP permite utilizarea a 65.535 de numere de port, la fel ca și protocolul UDP. *A se vedea și* IP, Simple Mail Transfer Protocol, socket (definiția 1), TCP, UDP. *De comparat cu* IP address.

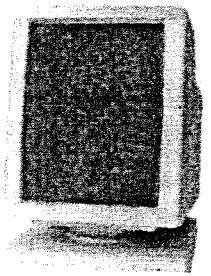
portrait mode modul de tip portret – Tipărirea pe coala de hârtie poziționată vertical, astfel încât documentul este dispus de-a lungul laturii mai înguste. Acesta este modul de tipărire utilizat pentru majoritatea scrisorilor, rapoartelor și a altor documente de acest fel. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* landscape mode.

portrait monitor monitor de tip portret – Monitor al cărui ecran are înălțimea mai mare decât lățimea. Proporția (dar nu neapărat și dimensiunea) laturilor este la fel ca la o coală de 8 1/2 pe 11 inci. Vezi ilustrația. *De comparat cu* landscape monitor.

POS Acronim pentru **p**oint **o**f **s**ale (punct de vânzare). Într-un magazin, locul în care se plătește marfa achiziționată. În cazul sistemelor de tranzacții pe calculator, cum sunt cele din



Modul de tip portret.



Monitor de tip portret.

magazinele universale automatizate, în acest punct se utilizează scannere pentru citirea etichetelor și codurilor cu bare, case electronice de marcat și alte dispozitive speciale, ce permit înregistrarea vânzărilor realizate.

POSIT Acronim pentru **P**rofiles for **O**pen **S**ystems **I**nternetworking **T**echnology. Set de standarde care nu au un caracter obligatoriu, referitoare la echipamentele rețelelor guvernamentale din Statele Unite. POSIT respectă standardul TCP/IP și este un succesor al directivei GOSIP. *A se vedea și* GOSIP, TCP/IP.

positional notation notație poziționlă – În matematică, notație a cărei semnificație depinde de parțial de poziția elementului implicat. De exemplu, notația utilizată de obicei pentru nu0 mere este una de tip poziționl. În cazul numărului zecimal 34, datorită poziției ocupate, 3 are semnificația de 3 x 10, iar 4 are semnificația de 4 x 1.

POSIX Acronim pentru **P**ortable **O**perating **S**ystem **I**nterface for UNI**X**. Standard IEEE care definește un set de servicii asigurate de sistemul de operare. Programele care respectă standardul POSIX pot fi portate cu ușurință de la un sistem la altul. POSIX are la bază serviciile de sistem oferite de UNIX, dar a fost conceput astfel încât să poată fi implementat și de alte sisteme de operare.

post a publica – A trimite un articol unui grup de informare sau altei conferințe on-line. Termenul sugerează publicarea diverselor anunțuri prin intermediul unui avizier. *A se vedea și* newsgroup.

POST *Vezi* power-on self test.

posterization posterizare – *Vezi* contouring.

postfix notation notație postfix – Notație algebrică în care operatorii apar după operanzi. *Se mai numește și* reverse Polish notation (notație poloneză inversă). *De comparat cu* infix notation, prefix notation.

postmaster postmaster – Numele de deschidere a sesiunii de lucru (și, ca urmare, adresa e-mail) a unui cont responsabil cu întreținerea serviciilor e-mail la un server poștal. Când un utilizator care deține un cont are probleme cu poșta electronică, poate trimite un mesaj către „postmaster" sau „postmaster@machine.org.domain.name" pentru a intra în legătură cu o persoană care să rezolve situația.

Post Office Protocol Protocol pentru serverele din Internet care primesc, stochează și transmit mesaje e-mail și pentru clienții de la calculatoare care se conectează la servere pentru a descărca și a încărca mesaje e-mail. *Acronim:* POP.

postprocessor postprocesor – Dispozitiv sau rutină software (de exemplu, un editor de legături) care operează asupra unor date manipulate mai întâi de alt procesor. *A se vedea și* back-end processor (definiția 2). *De comparat cu* preprocessor.

PostScript Limbaj de descriere a paginii creat de Adobe Systems, care oferă flexibilitate în utilizarea fonturilor și grafică de înaltă calitate. Cel mai cunoscut dintre limbajele de descriere a paginii, PostScript utilizează comenzi asemănătoare cuvintelor din limba engleză, cu care controlează machetarea paginii, încărcarea fonturilor și saclarea lor. De asemenea, Adobe Systems a creat limbajul de grafică Display PostScript, care oferă utilizatorilor caracteristica WYSIWYG (what-you-see-is-what-you-get – ceea ce vezi este ceea ce vei obține), foarte utilă atunci când sunt folosite metode diferite de afișare și de tipărire. *A se vedea și* outline font, page-description language.

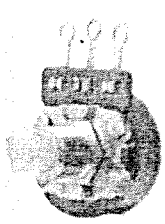
PostScript font font PostScript – Font descris conform regulilor stabilite de limbajul de descriere a paginii PostScript și destinat tipăririi la o imprimantă compatibilă PostScript. Fonturile PostScript se deosebesc de fonturile bitmap prin conturul mai precis, detalii și respectarea standardelor de calitate utilizate în industria tipografică. *A se vedea și* PostScript. *De comparat cu* screen-font.

pot *A se vedea* potentiometer.

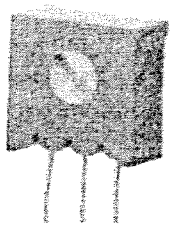
potential potențial – *A se vedea* electromotive force.

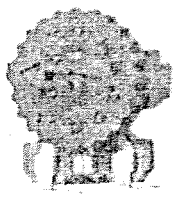
potentiometer potențiometru – Element de circuit a cărui rezistență poate fi modificată. Butoanele cu care se reglează volumul la aparatele de radio și de televiziune sunt potențiometre. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* pot.

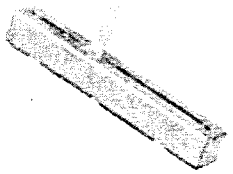
POTS Acronim pentru **P**lain **O**ld **T**elephone **S**ervice. Conexiunile telefonice de bază la rețeaua telefonică publică, fără caracteristici sau funcții suplimentare. O linie POTS nu este nimic altceva decât o linie telefonică conectată la un aparat telefonic obișnuit.



Potențiometru.







De la stânga la dreapta, patru tipuri de potențiometru: standard, de ajustare, de tip buton și rectiliniu.

pour a turna – A trimite un fișier sau ieșirea unui program unui alt fișier sau dispozitiv prin intermediul unui canal. *A se vedea și* pipe (definiția 1).

power putere (1, 3), alimentare (2) – **1.** În matematică, numărul care indică de câte ori este înmulțită o valoare cu ea însăși (de exemplu, 10 la puterea a treia înseamnă 10 x 10 x 10). **2.** În domeniul tehnicii de calcul, sursa de energie electrică utilizată de un calculator. **3.** Viteza cu care lucrează un calculator, precum și diferite alte caracteristici ale sale. *A se vedea și* computer power.

PowerBook Unul dintre diversle calculatoare din familia de calculatoare Macintosh portabile produse de Apple.

power down a opri – A închide (calculatorul); a întrerupe alimentarea.

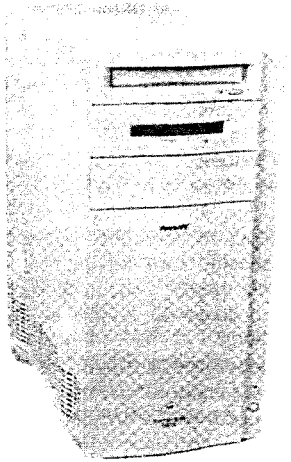
power failure pană de alimentare – Întreruperea alimentării cu energie electrică, ce duce la pierderea datelor nesalvate din memoria RAM în lipsa unei surse de rezervă. *De comparat cu* surge.

Power Mac *A se vedea* Power Macintosh.

Power Macintosh Calculator Apple Macintosh echipat cu procesor PowerPC. Primele calculatoare Power Macintosh, 6100/60, 7100/66 și 8100/80, au fost lansate pe piață în martie 1994. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* Power Mac. *A se vedea și* PowerPC.

Power-on key tasta Power-on – Tastă specială de la tastaturile Apple ADB și Extended, utilizată la pornirea unui calculator Macintosh II. Tasta Power-on este marcată cu un triunghi al cărui vârf este orientat spre stânga și este utilizată în locul întrerupătorului de rețea. Nu există și o tastă Power-off; sistemul se oprește prin alegerea comenzii Shut Down din meniul Special.

power-on self test autotestul de la punerea sub tensiune – Set de rutine stocat în memoria ROM a unui calculator, care verifică diferite componente ale sistemului, cum ar fi memoria RAM, unitățile de disc și tastatura, pentru a controla dacă sunt conectate și funcționează corect. Dacă sunt depistate probleme, rutinele avertizează utilizatorul printr-o serie de semnale sonore sau



Power Macintosh.

prin afișarea unui mesaj (adesea însoțit de valoarea numerică de diagnosticare) la ieșirea standard sau la dispozitivul standard de eroare (de obicei, ecranul). Dacă autotestul de la punerea sub tensiune nu descoperă nici o problemă, transferă controlul către programul de încărcare a sistemului. *Acronim:* POST. *A se vedea și* bootstrap loader.

PowerPC Arhitectură de microprocesor elaborată în 1992 de Motorola și de IBM, cu o anumită participare a firmei Apple. Un microprocesor PowerPC este de tip RISC, superscalar, are o magistrală de date pe 64 de biți și o magistrală de adrese pe 32 de biți. De asemenea, are cache-uri separate pentru date și instrucțiuni, dimensiunea fiecăruia fiind în funcție de implementare. Toate microprocesoarele PowerPC au mai multe unități de întregi și în virgulă mobilă și sunt alimentate cu o tensiune de 3,3 volți, cu excepția modelului 601, care este alimentat cu o tensiune de 3,6 volți. Viteza de lucru și numărul instrucțiunilor executate într-o perioadă de ceas variază în funcție de implementare. Modelul 601 este disponibil în versiuni de 80 MHz sau 100 MHz și execută trei instrucțiuni într-o perioadă de ceas. Modelul 603 este disponibil în versiuni de 80 MHz, 100 MHz sau 200 MHz și execută trei instrucțiuni într-o perioadă de ceas. Modelul 604 este disponibil în versiuni de 100 MHz, 120 MHz sau

B.C.U. „M. EMINESCU" IAŞI

133 MHz şi execută patru instrucţiuni într-o perioadă de ceas. Modelul 620 este disponibil în versiunea de 133 MHz şi execută patru instrucţiuni într-o perioadă de ceas. PowerPC este o marcă înregistrată de IBM. *A se vedea şi* microprocesor, RISC.

PowerPC Platform Platformă elaborată de IBM, Apple şi Motorola, care are la bază procesorul 601 sau cipuri produse ulterior. Această platformă acceptă utilizarea mai multor sisteme de operare, printre care se numără Mac OS, Windows NT şi AIX, precum şi software scris pentru unul dintre aceste sisteme de operare. *Acronim:* PPCP.

PowerPC Reference Platform Standard de sistem deschis, elaborat de IBM. Prin crearea acestui standard, IBM a urmărit realizarea compatibilităţii între sistemele PowerPC produse de diferite firme. Calculatoarele PowerPC Macintosh, produse de Apple, nu sunt compatibile cu standardul PowerPC Reference Platform, dar se aşteaptă ca viitoarele versiuni să fie. *Acronim:* PReP. *A se vedea şi* Common Hardware Reference Platform, open system, PowerPC.

power supply sursă de alimentare – Dispozitiv electric care transformă tensiunea prizei (115-120 V c.a. în Statele Unite) într-o tensiune mai mică (de obicei, 5-12 V c.c.), necesară alimentării sistemului de calcul. Sursele de alimentare utilizate de calculatoarele personale sunt clasificate în funcţie de puterea ieşirii; ele au de obicei o putere cuprinsă între 90 şi 250 de waţi.

power surge supratensiune – *A se vedea* surge.

power up a porni – A deschide calculatorul; a începe procedura de încărcare la rece; a alimenta calculatorul.

power user utilizator puternic – Specialist în calculatoare, dar mai degrabă în utilizarea aplicaţiilor, decât în programare. Un utilizator puternic are un bagaj considerabil de cunoştinţe în ceea ce priveşte calculatoarele şi este sufi- cient de familiarizat cu aplicaţiile pentru a lucra cu cele mai complexe caracteristici ale lor.

PPCP *A se vedea* PowerPC Platform.

PPM *A se vedea* pages per minute, pulse position modulation.

PPP Acronim pentru **P**oint-to-**P**oint **P**rotocol. Protocol referitor la legătura de date, elaborat de Internet Engineering Task Force în 1991 pentru conexiunile prin apel telefonic, cum

sunt cele prin care calculatoarele obţin accesul la Internet. Protocolul PPP oferă o protecţie mai bună decât SLIP în ceea ce priveşte securitatea şi integritatea datelor, dar creează o suprasarcină mai mare. *De comparat cu* SLIP.

PPS *A se vedea* Peripheral Power Supply.

PPTP *A se vedea* Point-to-Point Tunneling Protocol.

.pr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Puerto Rico.

PRAM Prescurtare de la **p**arameter **RAM** (RAM de parametri). În calculatoarele Macintosh, porţiune de memorie RAM care conţine informaţiile de configurare, cum ar fi data şi ora, modelul suprafeţei de lucru şi alţi parametri din panoul de control. *A se vedea şi* RAM.

P-rating Prescurtare de la **p**erformance **rating** (evaluarea performanţelor). Sistem de evaluare a performanţelor microprocesoarelor IBM, Cyrix şi altele, bazat pe capacitatea de transfer realizată în cazul unor aplicaţii reale. Înainte, evaluarea se făcea pe baza frecvenţei de ceas a microprocesorului, dar această metodă nu ţine cont de arhitectura cipului şi nici de tipul aplicaţiilor care urmează să fie utilizate. *A se vedea şi* central processing unit, clock (definiţia 1), microprocessor.

precedence precedenţă – În aplicaţii, ordinea în care sunt calculate valorile dintr-o expresie matematică. În general, programele de aplicaţie efectuează mai întâi înmulţirile şi împărţirile şi abia după aceea execută adunările şi scăderile. Pentru a modifica ordinea de executare a calculelor, pot fi introduse în expresie seturi de paranteze. *A se vedea şi* operator associativity, operator precedence.

precision precizie – **1.** Gradul de detaliere utilizat în exprimarea unui număr. De exemplu, numărul 3,14159265 exprimă valoarea pi cu o precizie mai înaltă (cu mai multe detalii) decât numărul 3,14. Precizia ţine de acurateţe, dar este ceva diferit. Precizia indică gradul de detaliere, în timp ce acurateţea se referă la corectitudine. De exemplu, numărul 2,83845 este mai precis decât 3,14, dar nu exprimă cu mai multă acurateţe valoarea pi. *De comparat cu* accuracy. **2.** În programare, valorile numerice sunt exprimate adesea ca valori cu precizie simplă sau cu precizie dublă. Diferenţa între cele două for-

mate constă în spaţiul de stocare alocat valorii. *A se vedea şi* double-precision, single-precision.

precompiler precompilator – Program care citeşte un fişier sursă şi efectuează anumite modificări pentru a-l pregăti de compilare. *Se mai numeşte şi* preprocessor (preprocesor). *A se vedea şi* compiler (definiţia 2).

preemptive multitasking multitasking preemptiv – Formă de multitasking în care sistemul de operare întrerupe periodic execuţia unui program şi transferă controlul sistemului către alt program, care este în aşteptare. Multitaskingul preemptiv elimină posibilitatea ca un program să monopolizeze sistemul. *Se mai numeşte şi* time-slice multitasking (multitasking cu tranşe de timp). *A se vedea şi* multitasking.

Preferences În multe interfeţe grafice cu utilizatorul, o opţiune de meniu care permite utilizatorului să specifice cum va acţiona o aplicaţie atunci când va fi utilizată. De exemplu, într-o aplicaţie de prelucrare a textelor, utilizatorul poate specifica dacă va fi afişată rigla, dacă documentul va apărea în aceeaşi formă în care va fi tipărit (cu margini) şi altele. *Mai este numită şi* Options, Prefs.

prefix notation notaţie prefix – Notaţie algebrică elaborată în 1929 de Jan Lukasiewicz, un logician polonez, în care operatorii apar înaintea operanzilor. De exemplu, expresia (a + b) * (c – d), are forma * + a b – c d dacă este scrisă în notaţia prefix. Se mai numeşte şi Polish notation (notaţie poloneză).*A se vedea şi* infix notation, postfix notation.

Prefs *A se vedea* Preferences.

PReP *A se vedea* PowerPC Reference Platform.

preprocessor preprocesor – Dispozitiv sau rutină care execută anumite operaţii preliminare asupra unei intrări, după care o transferă mai departe pentru prelucrare. *A se vedea şi* front-end processor (definiţia 1). *De comparat cu* post-processor.

presentation graphics grafică de prezentare – Prezentarea informaţiilor comerciale (cum ar fi volumul vânzărilor sau cotaţia la bursă a acţiunilor) sub formă de grafice, în loc să fie prezentate ca liste cu cifre. Grafica de prezentare este utilizată pentru a da privitorului o percepţie directă a cifrelor statistice şi a semnificaţiei lor. Printre cele mai utilizate elemente ale graficii de prezentare se numără diagramele cu suprafeţe, diagramele cu bare, diagramele cu linii şi diagramele circulare. *Se mai numeşte şi* busines graphics (grafică comercială).

presentation layer stratul de prezentare – Cel de al şaselea strat al modelului ISO/OSI de standardizare a comunicaţiilor de la calculator al calculator. Stratului de prezentare îi revine responsabilitatea formatării informaţiilor, astfel încât să poată fi afişate sau tipărite. Această sarcină presupune utilizarea unor coduri de interpretare (cum ar fi tabulatoarele) asociate prezentării, dar poate implica şi folosirea criptării sau translatarea diferitelor seturi de caractere. *A se vedea şi* ISO/OSI model.

Presentation Manager Interfaţa grafică cu utilizatorul oferită de versiunea 1.1 şi de cele ulterioare ale sistemului de operare OS/2. Presentation Manager derivă din mediul Windows bazat pe MS-DOS şi cuprinde capacităţi similare. Utilizatorul vede o interfaţă grafică, bazată pe ferestre, iar programatorul lucrează cu un set standard de rutine pentru a manipula intrările şi ieşirile ecranului, tastaturii, mouse-ului şi imprimantei, indiferent de hardware-ul ataşat sistemului. *A se vedea şi* OS/2, Windows.

pressure-sensitive sensibil la presiune – Ceea ce aparţine sau ţine de un dispozitiv în care o forţă de apăsare aplicată suprafeţei subţiri a acestuia creează o conexiune electrică şi determină apariţia unui eveniment care urmează să fie înregistrat de calculator. Printre dispozitivele sensibile la presiune se numără tocurile tactile de desenare, tastaturile cu membrană şi unele ecrane tactile. *A se vedea şi* touch screen.

Pretty Good Privacy *A se vedea* PGP.

pretty print aranjare sugestivă – Caracteristică a unora dintre editoarele utilizate în programare, care formatează codul astfel încât să fie mai uşor de citit şi de înţeles după tipărire. De exemplu, caracteristica de aranjare sugestivă poate insera rânduri goale pentru a evidenţia modulele programului sau poate indenta rutinele imbricate pentru a le face mai uşor de înţeles. *A se vedea şi* code[1] (definiţia 1), editor, module (definiţia 1), routine.

preventive maintenance întreţinere preventivă – Îngrijirea hardware-ului pentru a-l păstra într-o stare bună de funcţionare şi depistarea şi corectarea problemelor înainte ca acestea să producă defecte grave.

preview previzualizare – La procesoarele de texte și de alte aplicații, caracteristica de formatare a unui document pentru tipărire și de afișare a lui pe ecran, în general înainte de a-l trimite la imprimantă.

primary channel canal primar – La un dispozitiv de comunicații (de exemplu, un modem), canalul de transmisie a datelor. *De comparat cu* secondary channel.

Primary Domain Controller **1.** În Windows NT, bază de date care asigură administrarea centralizată a resurselor și a conturilor de utilizator. Baza de date permite utilizatorului deschiderea unei sesiuni de lucru în domeniu, nu pe o anumită mașină gazdă. O altă bază de date ține evidența mașinilor din domeniu și alocă utilizatorilor resursele domeniului. **2.** În orice rețea locală, serverul care întreține copia master a bazei de date cu utilizatorii domeniului și care validează cererile de deschidere a unei sesiuni de lucru. *Acronim:* PDC.

primary key cheie primară – În bazele de date, câmpul cheie care este utilizat ca identificator unic al unui tuplu (linie) într-o relație (tabel). *Se mai numește și* major key (cheie principală). *A se vedea și* alternate key (definiția 1), candidate key. *De comparat cu* secondary key.

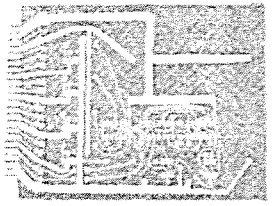
primary storage capacitate de stocare primară – Memorie cu acces aleatoriu (RAM); principala zonă de stocare cu caracter general la care microprocesorul are acces direct. Celelalte capacități de stocare ale calculatorului, cum ar fi discurile și banda, sunt numite *secondary storage* (capacități de stocare secundare) sau *backing storage* (capacități de stocare de siguranță).

primitive primitivă – **1.** În grafica pe calculator, formă (linie, cerc, curbă sau poligon) care poate fi desenată, stocată și manipulată ca o entitate discretă de către programul de grafică. Primitiva este unul dintre elementele care alcătuiesc o imagine grafică complexă. **2.** Într-un limbaj de programare, element fundamental care poate fi utilizat la crearea unor proceduri mari, care realizează ceea ce dorește programatorul.

print a tipări – În domeniul tehnicii de calcul, a trimite informațiile la o imprimantă. Cuvântul are uneori semnificația de „arată-mi" sau „copiază". De exemplu, instrucțiunea PRINT din Basic determină afișarea (tipărirea) ieșirii pe ecran. Similar, există programe de aplicație cărora li se poate da comanda să „tipărească" într-un fișier de pe disc și, ca urmare, ele trimit ieșirea într-un fișier, nu la imprimantă.

print buffer buffer de tipărire – Zonă de memorie în care poate fi păstrată ieșirea care urmează să fie tipărită până când o poate prelua imprimanta. Bufferul de tipărire se poate găsi în memoria RAM din calculator, în memoria imprimantei, într-o unitate separată dintre calculator și imprimantă sau pe disc. Indiferent de locul în care se află, rolul lui este acela de a elibera calculatorul pentru alte activități prin preluarea rapidă a ieșirii care urmează să fie tipărită și livrarea ei către imprimantă într-un ritm mult mai lent. Bufferele de tipărire au grade de complexitate diferite: unele doar păstrează câteva caractere care urmează să fie tipărite, în timp ce altele pot organiza în cozi documentele trimise spre tipărire, le pot retipări sau le pot șterge.

printed circuit board placă cu circuite imprimate – Placă dintr-un material izolator (de exemplu, material plastic sau fibre de sticlă), pe care se instalează cipuri și alte componente electronice, de obicei în orificii executate special pentru ele. Orificiile în care sunt introduse componentele sunt legate electric între ele prin trasee metalice, imprimate pe suprafața plăcii. Terminalele componentelor sunt conectate la aceste trasee prin lipire. Plăcile cu circuite imprimate trebuie apucate de margini când sunt manevrate și trebuie protejate de murdărie și de electricitatea statică, pentru a se evita defecțiunile. A se vedea ilustrația. *Acronim:* PCB.



Placă cu circuite imprimate.

printer imprimantă – Periferic care reproduce pe hârtie sau pe alt suport (de exemplu, pe o folie transparentă) textul sau imaginile generate de calculator. De obicei, imprimantele sunt împărțite în două mari categorii: imprimante cu impact

și imprimante fără impact. Imprimantele cu impact tipăresc prin lovirea hârtiei; principalele reprezentate ale acestei categorii sunt imprimantele matriceale și cele cu rozetă. În categoria imprimantelor fără impact intră toate celelalte tipuri de imprimante, cum ar fi cele cu laser, cu jet de cerneală sau termice. Alte (câteva) criterii de împărțire pe categorii pot fi următoarele:

- După tehnologia de tipărire: cele mai utilizate sunt imprimantele matriceale, cu jet de cerneală, cu laser, termice, cu rozetă și cu ciocănele (ultimele două tipuri fiind utilizate din ce în ce mai rar). Imprimantele matriceale pot fi clasificate mai departe după numărul de pini ai capului de tipărire: cu 9, 18, 24 și așa mai departe.
- După modul de formare a caracterelor: imprimante care produc caracterele integrale, compuse din linii continue (cum sunt imprimantele cu rozetă) și imprimante care produc caractere din modele de puncte (cum sunt imprimantele matriceale, cu jet de cerneală sau termice). Imprimantele cu laser, deși din punct de vedere tehnic aparțin categoriei imprimantelor matriceale, sunt considerate imprimante care produc caractere integrale, deoarece caracterele create de ele sunt foarte clare, punctele fiind foarte fine și plasate la distanțe mici unele de altele.
- După metoda de transmisie: paralele (transmisie byte cu byte) și seriale (transmisie bit cu bit). Această clasificare ține cont de modul în care este trimisă ieșirea către imprimantă, nu de caracteristicile constructive. Multe imprimante sunt disponibile în versiune paralelă sau serială, iar unele pot fi utilizate în ambele moduri de lucru.
- După metoda de tipărire: caracter cu caracter, rând cu rând sau pagină cu pagină. Din rândul imprimantelor pe caractere fac parte imprimantele matriceale, cu jet de cerneală, termice și cu rozetă. Din categoria imprimantelor pe rânduri fac parte imprimantele cu bandă, cu lanț și cu tambur, aceste imprimante fiind utilizate de obicei în sistemele de calcul mari sau în rețele. Dintre imprimantele pe pagini, cele mai reprezentative sunt imprimantele electrofotografice, cum sunt imprimantele cu laser.
- După capacitatea de tipărire: alfanumerice și grafice. Imprimantele alfanumerice (cu rozetă, cu ciocănele, unele imprimante matriceale și cu laser) pot reproduce doar caracterele pentru care dispun de modele, cum ar fi modele în relief sau hărți interne de biți. Imprimantele grafice (matriceale, cu jet de cerneală, cu laser și altele) pot crea orice tip de imagine, prin „desenarea" ei cu ajutorul unui model de puncte.
- După calitatea tipăririi: de calitate scăzută, de calitate medie și de calitate înaltă.

A se vedea și ball printer, character printer, color printer, daisy-wheel printer, dot-matrix printer, draft quality, electrophotographic printer, graphics printer, impact printer, ink-jet printer, ion-deposition printer, laser printer, LCD printer, LED printer, letter quality, lin printer, near-letter-quality, nonimpact printer, page printer, parallel printer, serial printer, thermal printer, thermal wax-transfer printer, thimble printer.

Printer Access Protocol *A se vedea* PAP (definiția 2).

Printer Control Language Limbaj de control al imprimantei creat de Hewlett-Packard și utilizat în seriile sale de imprimante Laser Jet, DeskJet și RuggedWriter. Datorită poziției dominante pe care o ocupă imprimantele LaserJet pe piața imprimantelor cu laser, Printer Control Language a devenit un standard de facto. *Acronim:* PCL. *Se mai numește și* Hewlett-Packard Printer Control Language.

printer controller controller de imprimantă – Hardware-ul de prelucrare al unei imprimante, în special în cazul imprimantelor pe pagini. Conține procesorul de imagini de tip rastru, memoria și eventuale microprocesoare de uz general. Controllerul de imprimantă se poate afla și într-un calculator personal, de unde se atașează la imprimantă prin intermediul unui cablu de mare viteză. *De comparat cu* printer engine.

printer driver driver de imprimantă – Program care permite altor programe să lucreze cu o anumită imprimantă fără să mai țină cont de hardware-ul imprimantei respective sau de „limbajul" intern. Programele de aplicație pot

comunica cu diferite imprimante prin intermediul driverelor de imprimantă, care preiau toate problemele legate de particularitățile unei anumite imprimante. În prezent, interfețele grafice cu utilizatorul oferă propriile lor drivere de imprimantă, astfel că aplicațiile care rulează sub o asemenea interfață nu mai au nevoie de drivere separate.

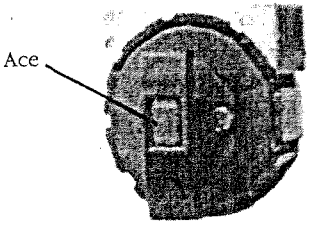
printer engine motor de imprimantă – Partea unei imprimante pe pagini (cum este imprimanta cu laser) care realizează efectiv tipărirea. Cele mai multe motoare de imprimantă sunt cartușe individuale, înlocuibile. Motorul este deosebit de controllerul de imprimantă, care conține hardware-ul de prelucrare al imprimantei. Cele mai utilizate motoare de imprimantă sunt fabricate de Canon. *De comparat cu* printer controller.

printer file fișier de imprimantă – Ieșire care, în mod normal, este destinată imprimantei, dar care a fost deviată într-un fișier. Fișierul de imprimantă poate fi creat din mai multe motive. De exemplu, permite transferarea ieșirii în alt program sau la alt calculator. De asemenea, permite realizarea mai multor copii, doar prin copierea la imprimantă a imaginii de imprimantă. Uneori, termenul *fișier de imprimantă* este utilizat, incorect, în locul termenului driver de imprimantă.

printer font font de imprimantă – Font care se găsește la o imprimantă sau este destinat tipăririi. Fontul de imprimantă poate fi intern, descărcat sau încasetat. *De comparat cu* screen font.

printer port port de imprimantă – Port prin intermediul căruia se poate conecta o imprimantă la un calculator personal. În cazul mașinilor compatibile PC, porturile de imprimantă sunt de obicei porturi paralele și sunt identificate de sistemul de operare cu numele logic LPT. La multe dintre noile calculatoare PC, conectorul portului paralel are desenată o imprimantă lângă el, pentru ca utilizatorul să știe că este un port de imprimantă. Și porturile seriale pot fi utilizate uneori ca porturi de imprimantă (au numele de dispozitiv logic COM), dar mai înainte, în general, trebuie configurate. În cazul calculatoarelor Macintosh, porturile de imprimantă sunt de obicei porturi seriale, ce sunt utilizate și la conectarea acestor calculatoare la rețeaua AppleTalk. *A se vedea și* AppleTalk, central processing unit, logical device, parallel port, serial port.

print head cap de tipărire – La imprimantă, partea care controlează din punct de vedere mecanic tipărirea caracterelor pe hârtie. A se vedea ilustrația.



Cap de tipărire. Un cap de tipărire cu nouă ace al unei imprimante matriceale.

print job lucrare de tipărire – Grup de caractere tipărit ca o unitate. O lucrare de tipărire este constituită de obicei dintr-un singur document, care poate avea o pagină sau sute de pagini. Pentru a evita tipărirea separată a documentelor, unele programe pot grupa mai multe documente într-o singură lucrare de tipărire. *A se vedea și* print spooler.

print mode mod de tipărire – Termen general pentru forma de tipărire obținută cu o imprimantă. Modurile de tipărire se pot referi de la poziția hârtiei (modul portret și modul peisaj) până la calitatea sau dimensiunea materialului tipărit. Imprimantele matriceale oferă două moduri de tipărire: modul de calitate scăzută și modul de calitate medie sau de calitate înaltă. Unele imprimante pot interpreta atât textul obișnuit (ASCII), cât și un limbaj de definire a paginii, cum ar fi PostScript. *A se vedea și* PostScript, printer.

printout tipăritură – *A se vedea* hard copy.

print quality calitatea tipăririi – Calitatea și claritatea caracterelor realizate de o imprimantă. Calitatea tipăririi variază în funcție de tipul imprimantei; în general, imprimantele matriceale oferă o calitate mai scăzută decât imprimantele cu laser. Și modul de tipărire poate afecta calitatea. *A se vedea și* resolution (definiția 1).

print queue coadă de tipărire – Buffer în care sunt păstrate documentele și imaginile care

urmează să fie tipărite. Când o aplicație plasează un document într-o coadă de tipărire, acesta este păstrat într-o zonă specială din memoria calculatorului, până când imprimanta este gata să-l primească.

Print Screen key tasta Print Screen – Tastă de la tastaturile calculatoarelor IBM și ale celor compatibile, prin acționarea căreia calculatorul este determinat să trimită la imprimantă o „fotografie" bazată pe caractere a conținutului ecranului. Caracteristica de tipărire a ecranului funcționează doar atunci când displayul este în modul de text sau modul de grafică CGA (modul de afișare al calculatoarelor IBM cu cea mai mică rezoluție și cele mai puține culori). Tipărirea ecranului nu se realizează corect în alte moduri de grafică. Unele programe utilizează tasta Print Screen la capturarea imaginii ecranului și stocarea ei într-un fișier de pe disc. De obicei, aceste programe lucrează în orice mod de grafică și înregistrează fișierul ca pe o imagine grafică. Când utilizatorul lucrează direct cu sistemul de operare MS-DOS și în unele programe, combinația de taste Control-Print Screen basculează imprimanta din modul activ în cel inactiv și viceversa. Când imprimanta este activată, fiecare caracter trimis spre ecran apare și la imprimantă. Tasta Print Screen există și pe tastatura Apple Extended keyboard, pentru a asigura compatibilitatea cu sistemele de operare de tip MS-DOS. *Se mai numește și* PrtSc key (tasta PrtSc).

print server server de tipărire – Stație de lucru dedicată gestionării imprimantelor dintr-o rețea. Serverul de tipărire poate fi oricare dintre stațiile unei rețele.

print spooler derulator de tipărire – Program care interceptează lucrările de tipărire în drumul lor spre imprimantă și le trimite pe disc sau în memorie, unde le păstrează până când imprimanta este gata să le primească. Termenul *spooler* este un acronim creat din cuvintele „simultaneous peripheral operations on line" (operații periferice simultane on-line).

print to file tipărire în fișier – În multe aplicații, comandă care cere programului să formateze un document pentru tipărire și apoi să-l stocheze într-un fișier în loc să-l trimită la imprimantă.

print wheel rozetă de tipărire – *A se vedea* daisy wheel.

priority prioritate – Precedența în accesul la microprocesor și la resursele sistemului. În cadrul unui calculator, utilizarea nivelurilor de prioritate permite eliminarea a numeroase conflicte potențiale. De asemenea, pot fi atribuite priorități și taskurilor, pentru a se stabili momentul și durata acordării accesului la microprocesor. În rețele, pot fi atribuite priorități stațiilor de lucru, pentru a se stabili momentul și durata posibilității de a controla linia de comunicații, și mesajelor, pentru a se indica urgența de transmitere. *A se vedea și* interrupt.

Priority Frame Protocol de telecomunicații elaborat de Infonet și Northern Telecom, Inc. Este destinat transportului de date, de facsimile și de voci.

privacy confidențialitate – Concept conform căruia datele unui utilizator, cum ar fi fișierele stocate sau mesajele e-mail, nu trebuie să fie accesibile altei persoane decât cu permisiunea utilizatorului. Dreptul la confidențialitate nu este recunoscut peste tot în Internet. Legile federale din Statele Unite protejează doar mesajele e-mail aflate în tranzit sau stocate temporar și numai față de agențiile federale. Patronii pretind adesea dreptul de a inspecta orice date aflate în sistemele lor. Pentru a asigura confidențialitatea, utilizatorul trebuie să recurgă la măsuri active, cum este criptarea. *A se vedea și* encryption, PGP, Privacy Enhanced Mail. *De comparat cu* security.

Privacy Enhanced Mail Standard din Internet pentru sistemele de poștă electronică ce utilizează tehnici de criptare pentru a asigura confidențialitatea și securitatea mesajelor. *Acronim:* PEM. *A se vedea și* encryption, standard. *De comparat cu* PGP.

Private Branch Exchange *A se vedea* PBX.

private channel canal privat – În serviciul IRC, canal rezervat pentru un anumit grup de persoane. Numele canalelor private rămân ascunse publicului larg. *Se mai numește și* secret channel (canal secret). *A se vedea și* IRC.

Private Communications Technology Specificație concepută pentru securitatea comunicațiilor comerciale și personale din Internet. Conține caracteristici cum ar fi confidențialitatea, autentificarea și identificarea mutuală.

private folders dosare private – Într-un mediu de rețea partajat, acele dosare de la calculatorul

unui utilizator care nu sunt accesibile altor utilizatori din rețea. *De comparat cu* public folders.

private key cheie privată – Una dintre cele două chei utilizate în criptarea cu cheie publică. Utilizatorul păstrează secretă cheia privată și o folosește la criptarea semnăturilor digitale și la decriptarea mesajelor primite. *A se vedea și* public key encryption. *De comparat cu* public key.

private line linie privată – *A se vedea* dedicated line (definiția 1).

privatization privatizare – În general, procesul prin care ceva este scos de sub controlul guvernamental și este lăsat sub controlul pieței libere. În contextul informaticii și al Internetului, termenul se referă la preluarea de la guvern a coloanelor vertebrale și transferarea lor în domeniul industriei private. De exemplu, rețeaua NSFnet a fost privatizată în 1992.

privileged instruction instrucțiune privilegiată – Instrucțiune (de obicei instrucțiune de mașină) care poate fi executată doar de sistemul de operare. Instrucțiunile privilegiate își au rațiunea de a exista în faptul că sistemul de operare trebuie să execute anumite operații care nu trebuie să fie accesibile aplicațiilor.

privileged mode modul privilegiat – Mod de execuție acceptat de modul protejat al microprocesorului Intel 80286 și de microprocesoarele superioare, în care software-ul poate executa operații interzise, de manipulare a componentelor critice din sistem, cum ar fi memoria și porturile (canalele) de intrare/ieșire. Programele de aplicație nu pot fi executate în modul privilegiat, dar nucleul sistemului de operare OS/2 poate fi executat. De asemenea, mai pot rula în modul privilegiat și programele (driverele) care controlează dispozitivele atașate sistemului.

privileges privilegii – *A se vedea* access privileges.

PRN Numele de dispozitiv logic utilizat pentru imprimantă (printer). MS-DOS rezervă acest nume pentru dispozitivul de tipărire standard. De obicei, PRN se referă la primul port paralel al sistemului, cunoscut și sub numele de LPT1.

probability probabilitate – Șansa ca un eveniment să se realizeze, care poate fi estimată adesea prin metode matematice. În matematică, teoria probabilității și statistica reprezintă

domenii înrudite. În prelucrarea datelor, probabilitatea permite calcularea șanselor de apariție a unei pene sau erori în funcționarea unui sistem sau dispozitiv.

problem solving rezolvare de probleme – **1.** Procesul de concepere și de implementare a unei strategii de găsire a unei soluții sau de transformare în bine a unor condiții nedorite. **2.** Unul din subiectele abordate în domeniul inteligenței artificiale, referitor la rezolvarea problemelor doar de către programe. *A se vedea și* artificial intelligence.

procedural language limbaj procedural – Limbaj de programare în care elementul de bază al programării este procedura (un șir de instrucțiuni care are nume, cum ar fi rutina, subrutina sau funcția). Cele mai răspândite limbaje de nivel înalt (C, Pascal, Basic, FORTRAN, COBOL, Ada) sunt limbaje procedurale. *A se vedea și* procedure. *De comparat cu* nonprocedural language.

procedural rendering randare procedurală – Randarea unei imagini bidimensionale plecând de la coordonate tridimensionale, prin aplicarea unor texturi conform condițiilor specificate de utilizator, cum ar fi direcția și gradul de iluminare.

procedure procedură – Într-un program, șir denumit de instrucțiuni, căruia îi sunt asociate constante, tipuri de date și variabile și care execută, în general, un singur task. De obicei, procedura poate fi apelată (executată) de alte proceduri, precum și de către corpul principal al programului. În unele limbaje se face deosebire între procedură și funcție, cea de a doua având doar rolul de a returna o valoare. *A se vedea și* function, parameter, procedural language, routine, subroutine.

procedure call apel de procedură – În programare, instrucțiune care determină executarea unei proceduri. Apelul de procedură poate fi introdus în altă procedură sau în corpul principal al programului. *A se vedea și* procedure.

process[1] proces – Program sau parte de program; șir coerent de pași executați de un program.

process[2] a prelucra – A manipula datele cu un program.

process-bound limitat de proces – Care are performanțele limitate de solicitările de prelucrare. *A se vedea și* computation-bound.

process color culoare de proces – Metodă de manipulare a culorii documentelor, în care fiecare bloc de culoare este separat în componentele primare substractive: cyan, magenta, galben și negru. Toate celelalte culori ale imaginii sunt create prin combinarea unor straturi cu puncte de autotipie având dimensiuni diferite, tipărite în cyan, magenta și galben. *A se vedea și* color model, color separation (definiția 1). *De comparat cu* spot color.

processing prelucrare – Manipularea datelor într-un sistem de calcul. Prelucrarea reprezintă etapa esențială, încadrată de primirea datelor (intrare) și crearea rezultatelor (ieșire). Este principala sarcină a unui calculator.

processor procesor – *A se vedea* central processing unit, microprocessor.

Processor Direct Slot *A se vedea* PDS (definiția 1).

Prodigy Information Service Serviciu informațional on-line înființat de IBM și Sears. Ca și serviciile concurente, America Online și CompuServe, Prodigy oferă acces la baze de date și biblioteci de fișiere, conversație on-line, grupuri de interes, poștă electronică și conectivitate Internet. *Se mai numește și* Prodigy.

product produs – **1.** În algebra relațională, operator folosit în gestionarea bazelor de date. Când este utilizat între două relații (tabele) existente, se creează un nou tabel, care conține toate concatenările (combinațiile) posibile dintre tuplurile (liniile) primei relații și tuplurile celei de a doua. Numărul de linii din relația rezultată este produsul numerelor de linii din cele două relații sursă. *Se mai numește și* Cartesian product (produs cartezian). *De comparat cu* inner join. **2.** În matematică, rezultatul înmulțirii a două sau mai multe numere. **3.** În sensul cel mai general, entitate concepută și creată pentru a fi valorificată pe piața comercială. Calculatoarele sunt, și ele, niște produse, dar termenul este utilizat de obicei pentru software, periferice și accesorii de calcul.

production system sistem de producție – Referitor la sistemele expert, metodă de rezolvare a problemelor prin utilizarea unor instrucțiuni de tipul „DACĂ aceasta, ATUNCI aceea", a unui set de reguli, a unei baze de date și a unui „interpretor de reguli". Cu ajutorul acestora, premisele sunt corelate cu faptele și se trag concluziile. Sistemele de producție mai sunt numite și

sisteme bazate pe reguli sau sisteme de inferență. *A se vedea și* expert system.

Professional Graphics Adapter Adaptor video creat de IBM, în primul rând pentru aplicațiile CAD. Acest adaptor poate afișa 256 de culori cu o rezoluție de 640 de pixeli pe orizontală și 480 de pixeli pe verticală. *Acronim:* PGA.

Professional Graphics Display Display analogic, creat de IBM pentru a fi utilizat împreună cu adaptorul Professional Graphics Adapter. *A se vedea și* Professional Graphics Adapter.

profile a stabili profilul – A analiza un program pentru a stabili durata de execuție a diferitelor sale părți componente.

Profiles for Open Systems Internetworking Technology *A se vedea* POSIT.

program program – Șir de instrucțiuni ce pot fi executate de calculator. Termenul se poate referi la codul sursă original sau la versiunea executabilă (în limbaj de mașină). *Mai este numit și* software. *A se vedea și* program creation, routine, statement.

program card cartelă cu programe – *A se vedea* PC Card, ROM card.

program cartridge cartuș cu programe – *A se vedea* ROM cartridge.

program counter numărător al programului – Registru (memorie mică și rapidă din interiorul microprocesorului) care conține adresa (locația) instrucțiunii din program care urmează să fie executată.

program creation crearea unui program – Procesul de realizare a unui fișier executabil. De obicei, procesul de creare a unui program conține trei etape: (1) compilarea codului sursă de nivel înalt în cod sursă în limbaj de asamblare, (2) asamblarea codului sursă în limbaj de asamblare în fișiere obiect scrise în cod de mașină și (3) legarea fișierelor obiect în cod de mașină la diferite fișiere de date, fișiere run-time și fișiere de bibliotecă, obținându-se fișierul executabil. Unele compilatoare trec direct de la sursa în limbaj de nivel înalt la codul de mașină, iar unele medii integrate de dezvoltare comprimă cele trei etape într-o singură comandă. *A se vedea și* assembler, compiler (definiția 2), linker, program.

program file fișier de program – Fișier de pe disc în care este păstrată porțiunea executabilă a unui program de calculator. În funcție de

dimensiune și de complexitate, un program de aplicație sau un alt program (de exemplu, un sistem de operare) poate fi stocat în mai multe fișiere diferite, fiecare conținând instrucțiunile necesare unei anumite părți funcționale a programului. *De comparat cu* document file.

program generator generator de programe – Program care creează alte programe (de obicei în cod sursă) pe baza unor specificații și relații furnizate de utilizator. Generatoarele de programe sunt folosite adesea pentru a simplifica sarcina creării unei aplicații. *A se vedea și* 4GL, application generator.

program listing listing de program – Exemplar (de obicei, tipărit pe hârtie) al codului sursă al unui program. Unele compilatoare generează listinguri de program ce conțin numere de rând, trimiteri și așa mai departe.

program logic logică de program – Logica pe care se bazează proiectarea și realizarea unui program – cu alte cuvinte, ceea ce face programul să lucreze într-un anumit fel. *A se vedea și* logic error.

programmable programabil – Capabil să accepte instrucțiuni pentru realizarea unui task sau a unei operații. Programabilitatea este o caracteristică a calculatoarelor.

programmable function key tastă funcțională programabilă – Una din cele câteva taste (câteodată neetichetate) de la tastaturile produse de firme diverse, care permit utilizatorului să execute o combinație de taste stocată anterior sau șiruri de acționări de taste numite macrocomenzi. Același efect poate fi obținut cu o tastatură obișnuită și un program de extindere a tastaturii (acesta având rolul de a intercepta codurile de taste și de a le înlocui cu valori modificate), dar tastele funcționale programabile realizează acest lucru fără să utilizeze un software rezident în memoria RAM. *De comparat cu* keyboard enhancer.

programmable interrupt controller controller programabil de întreruperi – Cip conceput de Intel pentru tratarea cererilor de întrerupere. Mașinile IBM AT sunt dotate cu două controllere programabile de întreruperi, care permit utilizarea a până la 15 linii IRQ. Controllerul de întreruperi programabil a fost înlocuit de controllerul de întreruperi programabil avansat (APIC, advanced programmable interrupt controller),

care permite multiprocesarea. *Acronim:* PIC. *A se vedea și* IBM AT, IRQ.

programmable logic array vector logic programabil – *A se vedea* field-programmable logic array.

programmable logic device dispozitiv logic programabil – Cip logic care este programat de utilizator, nu de producător. La fel ca un vector de porți, un dispozitiv logic programabil este un ansamblu de porți logice; dar, spre deosebire de vectorul de porți, dispozitivul logic programabil nu trebuie neapărat să fie programat în cursul procesului de fabricație. *Acronim:* PLD. *A se vedea și* logic chip. *De comparat cu* gate array.

programmable read-only memory memorie programabilă numai pentru citire – *A se vedea* PROM.

program maintenance întreținere a programelor – Procesul asigurării de suport, al depanării și al modernizării unui program ca răspuns la reacția unor utilizatori individuali sau corporativi sau ca răspuns la reacția pieții în general.

programmatic interface interfață programatică – **1.** Interfață cu utilizatorul ce depinde de comenzile date de utilizator sau de un limbaj de programare special, spre deosebire de interfața grafică cu utilizatorul. UNIX și MS-DOS au interfețe programatice cu utilizatorul, Apple Macintosh și Microsoft Windows au interfețe grafice cu utilizatorul. *A se vedea și* command-line interface, graphical user interface, iconic interface. **2.** Setul de funcții pe care orice sistem de operare îl pune la îndemâna unui utilizator pentru dezvoltarea aplicațiilor. *A se vedea și* application programming interface.

Programmed Inquiry, Learning or Teaching *A se vedea* PILOT.

programmer programator – **1.** Persoană care scrie și depanează programe de calculator. În funcție de dimensiunea proiectului și de mediul de lucru, un programator poate lucra singur sau în echipă, poate fi implicat într-o fază a procesului sau în toate, de la proiectare și până la finalizare, și poate scrie o parte sau întregul program. *A se vedea și* program. **2.** Referitor la hardware, dispozitiv utilizat la programarea cipurilor de memorie numai pentru citire. *A se vedea și* PROM, ROM (definiția 2).

programmer's switch comutatorul programatorului – În cazul calculatoarelor Macintosh,

pereche de butoane care permit utilizatorului să reîncarce sistemul sau să intre într-o interfață cu linie de comandă, la un nivel jos al sistemului de operare. Inițial, aceste butoane erau necesare doar programatorilor care testau programe, așa că, la primele modele de Macintosh, butoanele erau ascunse în interiorul cutiei. Pentru a le putea acționa, programatorul trebuia să atașeze cutiei o lamelă de plastic, livrată o dată cu calculatorul. La multe dintre ultimele modele, butoanele se află pe cutie; butonul de reîncărcare a sistemului este marcat cu un triunghi care are vârful spre stânga, iar celălalt buton este marcat cu un cerc.

programming programare – Arta și știința de a crea programe de calculator. Programarea are la bază învățarea unuia sau mai multor limbaje de programare, cum ar fi Basic, C, Pascal sau limbajul de asamblare. Cunoașterea unui limbaj de programare nu este suficientă pentru a crea un program bun. Mai sunt necesare și alte lucruri, cum ar fi cunoștințe privind teoria algoritmilor, proiectarea interfeței cu utilizatorul și analizarea caracteristicilor dispozitivelor hardware. Calculatoarele sunt mașini bazate pe o logică riguroasă și, ca urmare, proiectarea, scrierea (codificarea), verificarea și depanarea unui program necesită o logică asemănătoare. În cazul utilizării unor limbaje de nivel jos, cum este limbajul de asamblare, este nevoie de cunoașterea posibilităților microprocesorului și a instrucțiunilor încorporate în el. Atunci când se utilizează o abordare modulară (susținută de mulți programatori), proiectul este împărțit în module mici, cu care se lucrează mai ușor. Modulele sunt unități funcționale individuale, care pot fi proiectate, scrise, testate și depanate separat înainte de încorporarea în programul mai mare. *A se vedea și* algorithm, kludge (definiția 2), modular design, object-oriented programming, spaghetti code, structured programming.

programming language limbaj de programare – Limbaj artificial care poate fi utilizat pentru a defini un șir de instrucțiuni ce pot fi în final prelucrate și executate de calculator. Nu este ușor să stabilești ce este și ce nu este un limbaj de programare, dar practica generală cere ca procesul de translatare (trecerea de la codul sursă, scris în limbajul de programare, la codul de mașină, pe care îl poate utiliza calculatorul)

să se realizeze automat, cu ajutorul altui program, de exemplu un compilator. Ca urmare, limba engleză și alte limbaje naturale sunt scoase din discuție, deși anumite cuvinte din limba engleză sunt utilizate și înțelese de unele dintre limbajele din generația a patra. *A se vedea și* 4GL, compiler (definiția 2), natural language, program.

Programming Language I *A se vedea* PL/I.

program specification specificație de program – Referitor la crearea programelor, instrucțiune care precizează obiectivele și cerințele unui proiect, precum și relația dintre proiectul respectiv și alte proiecte.

program state starea programului – Condiția unui program la un moment dat (conținutul stivei, conținutul memoriei, instrucțiunea în curs de execuție).

program statement instrucțiunea programului – Instrucțiune care definește numele, descrie pe scurt funcționarea și, eventual, oferă și alte informații despre program. Unele limbaje, cum ar fi Pascal, au o instrucțiune explicită a programului; altele nu au sau utilizează alte forme, cum ar fi funcția main() în C.

project proiecție – Operator din algebra relațională utilizat în gestionarea bazelor de date. Dacă se dă relația (tabelul) A, operatorul *proiecție* creează o nouă relație, care conține doar un set specificat de atribute (coloane) din A.

Project Gutenberg Proiectul Gutenberg – Proiect care oferă acces prin Internet la textele cărților de domeniu public. Fișierele cărților sunt în format ASCII simplu, pentru a putea fi utilizate de cât mai multă lume. Colectivul care lucrează la acest proiect se află la Universitatea Illinois, Urbana-Champaign, și poate fi contactat prin FTP la adresa mrcnext.cso.uiuc.edu sau prin pagina Web http://www.promo.net/pg/. *A se vedea și* ASCII.

projection-join normal form forma normală de unire a proiecțiilor – *A se vedea* normal form (definiția 1).

project life cycle ciclu de viață al unui proiect – Șirul de etape preplanificate prin care trece un proiect de la inițiere și până la finalizare.

project management gestionare de proiect – Procesul prin care se planifică, se monitorizează și se controlează evoluția unei anumite acțiuni.

Prolog Prescurtare de la **Pro**gramming in **Log**ic. Limbaj conceput pentru programarea logică. Prolog a fost elaborat în cursul anilor 1970 în Europa (mai ales în Franța și Scoția), iar primul compilator de Prolog a fost creat în 1972 de Philippe Roussel, la Universitatea din Marsilia. Ulterior, limbajul a fost folosit pe larg în domeniul inteligenței artificiale. Prolog este un limbaj compilat, care utilizează relații logice între seturi de date, nu relații matematice. *A se vedea și* artificial intelligence.

PROM Acronim pentru **p**rogrammable **r**ead-**o**nly **m**emory (memorie programabilă numai pentru citire). Tip de memorie ROM (numai pentru citire) care permite scrierea datelor cu ajutorul unui dispozitiv hardware numit programator de memorii PROM. După programarea unei memorii PROM, datele din ea nu mai pot fi modificate. *A se vedea și* EEPROM, EPROM, ROM (definiția 2).

PROM blaster *A se vedea* PROM programmer.

PROM blower *A se vedea* PROM programmer.

promiscuous-mode transfer transfer în mod promiscuu – Referitor la comunicațiile din rețea, transfer de date în care un nod acceptă toate pachetele, indiferent de adresele lor de destinație.

PROM programmer programator de memorii PROM – Dispozitiv hardware care înregistrează instrucțiuni sau date într-un cip de memorie PROM sau EPROM. *Se mai numește și* PROM blaster, PROM blower. *A se vedea și* EPROM, PROM.

prompt prompt – **1.** În sistemele conduse prin comenzi, unul sau mai multe simboluri care indică utilizatorului unde trebuie introduse comenzile. De exemplu, în MS-DOS, promptul este, în general, o literă de unitate urmată de simbolul „mai mare decât" C>. În UNIX, promptul este, de obicei, simbolul %. *A se vedea și* command-driven system, DOS prompt. **2.** Text afișat care indică utilizatorului că programul așteaptă de la el introducerea unor date.

propagated error eroare propagată – Eroare care este inclusă în datele de intrare ale altei operații, astfel că produce altă eroare.

propagation propagare – Deplasarea unui semnal, cum ar fi un pachet Internet, de la sursă la una sau mai multe destinații. Utilizarea mai multor trasee cu lungimi diferite poate cauza

sosirea mesajelor la destinație cu diferite întârzieri. *A se vedea și* propagation delay.

propagation delay întârziere de propagare – Timpul necesar unui semnal de comunicație pentru a se deplasa între două puncte. În cazul comunicațiilor prin satelit, apare o întârziere sesizabilă, cuprinsă între un sfert și o jumătate de secundă, din cauza deplasării semnalului prin spațiu.

property proprietate – În Windows 95, caracteristică sau parametru al unui obiect sau dispozitiv. De exemplu, proprietățile unui fișier se referă la tip, dimensiune și data creării și pot fi văzute prin intermediul foii de proprietăți a fișierului. *A se vedea și* property sheet.

property sheet foaie de proprietăți – În Windows 95, tip de casetă de dialog, accesibilă prin alegerea opțiunii Properties din meniul File sau prin execuția unui clic dreapta pe obiect și selectarea comenzii Properties din meniul pop-up, ceea ce duce la prezentarea unei liste cu atributele sau parametrii obiectului, care poate fi un fișier, o aplicație sau un dispozitiv hardware. O foaie de proprietăți conține mai multe pagini etichetate (ca într-o cartotecă), fiecare dintre ele cuprinzând controale de dialog standard, ce permit personalizarea parametrilor.

proportional font font proporțional – Set de caractere având un anumit stil și o anumită dimensiune, în care fiecărei litere sau număr îi este alocat un spațiu pe orizontală diferit. În cazul unui font proporțional, literei *i*, de exemplu, i se alocă un spațiu mai mic decât literei *m*. *De comparat cu* monospace font.

proportional spacing spațiere proporțională – Formă de spațiere a caracterelor în care fiecare caracter ocupă un spațiu orizontal proporțional cu lățimea sa. De exemplu, litera *w* ocupă un spațiu mai mare decât litera *i*. *De comparat cu* monospacing.

proprietary brevetat – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui lucru aflat în posesiunea cuiva. În general, termenul se referă la tehnologii elaborate de o anumită firmă sau entitate care păstrează secrete specificațiile. Tehnologiile brevetate pot fi utilizate legal doar după ce a fost cumpărată o licență explicită. De asemenea, aceste tehnologii nu pot fi reproduse de alte firme, atât din cauză că legea o interzice cât și deoarece specificațiile nu sunt

cunoscute decât de proprietar. *De comparat cu* public domain.

proprietary software software brevetat – Program pentru care au fost înregistrate drepturile de autor de către o persoană sau o firmă și care nu poate fi utilizat decât prin cumpărarea unei licențe sau obținerea acordului posesorului. *De comparat cu* public-domain software.

protected mode modul protejat – Mod de lucru al microprocesorului Intel 80286 și al celor superioare, care acceptă spații de adresă mai mari și caracteristici mai avansate decât modul real. Când sunt pornite în modul protejat, aceste unități centrale de prelucrare oferă suport hardware pentru multitasking, securitatea datelor și memoria virtuală. Sistemele de operare Windows NT și OS/2 rulează în modul protejat și tot așa rulează cele mai multe versiuni de UNIX în cazul acestor microprocesoare. *De comparat cu* real mode.

protocol protocol – *A se vedea* communications protocol.

protocol layer strat de protocol – *A se vedea* layer.

protocol stack stivă de protocoale – Set de protocoale care lucrează împreună, la nivele diferite, pentru a permite comunicarea printr-o rețea. De exemplu, TCP/IP, stiva de protocoale din Internet, conține mai mult de 100 de standarde, printre care se numără FTP, IP, SMTP, TCP și Telnet. *Se mai numește și* protocol suite (suită de protocoale). *A se vedea și* ISO/OSI model.

protocol suite suită de protocoale – *A se vedea* protocol stack.

prototyping realizarea unui prototip – Crearea unui model de lucru al unui nou sistem de calcul sau program, în vederea testării și optimizării. Realizarea prototipurilor este o metodă utilizată în elaborarea noilor sisteme hardware și software și a noilor sisteme de gestionare a informațiilor. Pentru primele, se folosesc instrumente hardware și software de suport, iar pentru ultimele, baze de date, copii de probă și simulări, care, uneori, pot deveni produse finite.

proxy reprezentant – *A se vedea* proxy server.

proxy server server reprezentant – Componentă a unui parafoc, care gestionează comunicațiile dintre o rețea locală și Internet, putând oferi și alte caracteristici, cum ar fi cache-ul

pentru documente și controlul accesului. Un server reprezentant poate îmbunătăți performanțele prin furnizarea unor date solicitate frecvent, cum ar fi anumite pagini Web, și poate filtra cererile pe care posesorul lui le consideră necorespunzătoare, cum ar fi cererea de acces neautorizat la fișiere private. *A se vedea și* firewall.

PrtSc key tasta PrtSc – *A se vedea* Print Screen key.

.ps Extensia care identifică fișierele de imprimantă PostScript. *A se vedea și* PostScript.

PS/2 bus magistrală PS/2 – *A se vedea* Micro Channel Architecture.

psec *A se vedea* picosecond.

pseudocode pseudocod – **1.** Limbaj de mașină destinat unui procesor inexistent (o pseudomașină). Un astfel de cod este executat de un interpretor. Principalul avantaj al pseudocodului este portabilitatea la toate calculatoarele pentru care există un interpretor de pseudocod. Utilizarea pseudocodului a fost încercată de mai multe ori în industria calculatoarelor, dar fără rezultate concludente. Cea mai cunoscută tentativă a fost sistemul de operare UCSD p-System. *A se vedea și* pseudomachine, UCSD p-System. **2.** Notație care nu are un caracter formal, utilizată la descrierea transparentă a unui program sau algoritm. Mulți programatori își scriu programele mai întâi în pseudocod, care este un fel de amestec alcătuit din cuvinte obișnuite și instrucțiuni din limbajul favorit (cum ar fi C sau Pascal). După aceea, pseudocodul este translatat rând cu rând în limbajul de programare utilizat.

pseudo compiler pseudocompilator – Compilator care generează un pseudolimbaj. *A se vedea și* pseudolanguage.

pseudocomputer pseudocalculator – *A se vedea* pseudomachine.

pseudolanguage pseudolimbaj – Limbaj de programare inexistent; cu alte cuvinte, limbaj pentru care nu există o implementare. Termenul se poate referi la un limbaj de mașină pentru care nu există procesor sau la un limbaj de nivel înalt pentru care nu există compilator. *A se vedea și* pseudocode.

pseudomachine pseudomașină – Procesor care nu există sub formă hardware, ci este emulat prin software. Un program scris pentru o pseudomașină poate rula pe mai multe platforme

fără să fie necesară recompilarea lui. *A se vedea și* pseudocode, UCSD p-System.

pseudo-operation pseudooperație – În programare, instrucțiune de program care transportă informații către compilator sau asamblor, dar care nu este translatată în limbaj de mașină. De exemplu, o instrucțiune care stabilește valoarea unei constante sau modul în care este evaluată o expresie booleeană (logică).

PSK *A se vedea* phase-shift keying.

PSN Acronim pentru **p**acket-**s**witching **n**etwork (rețea cu comutare de pachete). *A se vedea* packet switching.

p-system pseudosistem – Sistem de operare bazat pe o pseudomașină implementată prin software. Un program scris pentru un pseudosistem este mai portabil decât unul scris pentru un sistem de operare dependent de mașină. *A se vedea și* UCSD p-System.

.pt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Portugalia.

P-type semiconductor semiconductor de tip P – Material semiconductor în care purtătorii de sarcină sunt golurile (locurile lăsate libere în structura atomilor prin plecarea electronilor spre alți atomi). Tipul unui semiconductor (N sau P) depinde de dopantul adăugat în timpul procesului de fabricație. Adăugarea unui dopant cu deficit de electroni duce la crearea unui semiconductor de tip P. *De comparat cu* N-type semiconductor.

/pub Prescurtare de la **pub**lic. Într-o arhivă FTP anonimă, director accesibil publicului, care conține, de obicei, fișiere ce pot fi descărcate gratuit. *A se vedea și* anonymous FTP.

pub *A se vedea* /pub.

public directory director public – Directorul unui server FTP accesibil utilizatorilor anonimi în vederea regăsirii sau stocării fișierelor. Acest director este denumit adesea /pub. *A se vedea și* anonymous FTP, FTP (definiția 1), FTP server, /pub.

public domain domeniu public – Set de lucrări care conțin muncă creativă, cum ar fi cărți, piese muzicale sau programe, și care nu intră sub incidența legii drepturilor de autor sau a altui sistem de protejare. Lucrările de domeniu public pot fi copiate, modificate sau utilizate gratuit, în orice mod și cu orice scop. Multe din informațiile, textele și programele din Internet

sunt de domeniu public, dar lucrările cu drepturi de autor înregistrate, chiar dacă sunt introduse în Internet, nu apar în domeniul public. *De comparat cu* proprietary.

public-domain software software de domeniu public – Program donat publicului de autor sau de posesor, care poate fi copiat sau distribuit gratuit. *De comparat cu* free software, freeware, proprietary software, shareware.

public files fișiere publice – Fișiere fără restricții de acces.

public folders dosare publice – Dosarele făcute accesibile la o anumită mașină sau de către un anumit utilizator într-un mediu de rețea partajat. *De comparat cu* private folders.

public key cheie publică – Una dintre cele două chei utilizate într-o criptare cu cheie publică. Utilizatorul face publică această cheie, care poate fi folosită la criptarea mesajelor trimise utilizatorului și la decriptarea semnăturii digitale a utilizatorului. *A se vedea și* public key encryption. *De comparat cu* private key.

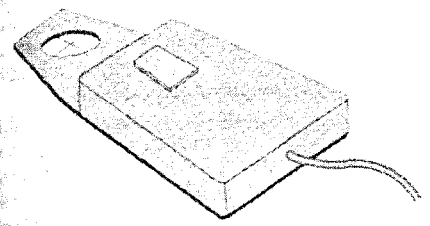
public key cryptography criptografie cu cheie publică – *A se vedea* public key encryption.

public key encryption criptare cu cheie publică – Schemă de criptare asimetrică, în care se utilizează o pereche de chei: o cheie publică, cu care se criptează datele, și o cheie secretă, cu care se decriptează. În cazul semnăturii digitale, procesul este inversat: utilizatorul folosește cheia secretă pentru a produce un număr electronic unic și acest număr poate fi citit de oricine posedă cheia publică, verificând astfel că mesajul provine într-adevăr de la autorul respectiv. *A se vedea și* private key, public key.

public rights drepturi publice – Referitor la Internet, măsura în care publicul poate utiliza (și plasa) informații aflate sub incidența legii drepturilor de autor. *A se vedea și* fair use, public domain, public-domain software.

puck puc – Dispozitiv de indicare utilizat la tabletele grafice. Pucul, folosit adesea în aplicațiile de inginerie, este un dispozitiv asemănător cu mouse-ul, având butoane pentru selectarea articolelor sau alegerea comenzilor și o prelungire transparentă pe care sunt imprimate linii reticulare. Intersecția liniilor reticulare indică o poziție de pe tableta grafică, ce este mapată pe o locație a ecranului. Cum liniile reticulare sunt imprimate pe o suprafață transparentă, utiliza-

torul poate trasa cu ușurință un desen; îl plasează între tableta grafică și puc și apoi mută reticulul pe liniile desenului. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* graphics tablet, stylus.



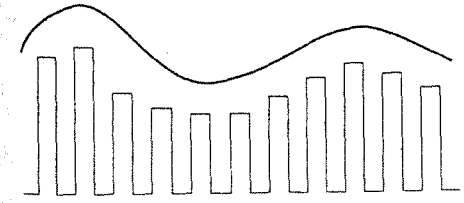
Puc.

pull a trage (1), a citi (2) – **1.** Procesul regăsirii datelor la un server de rețea. *De comparat cu* push (definiția 2). **2.** *A se vedea* pop.

pull-down menu meniu derulant – Meniu care se desfășoară de pe bara de meniuri și care este disponibil atâta timp cât utilizatorul îl ține deschis. *De comparat cu* drop-down menu.

pulse impuls – Semnal tranzitoriu, adesea de scurtă durată, având un front anterior și unul posterior.

pulse amplitude modulation modulare în amplitudine a impulsurilor – Metodă de codificare a informațiilor prin variația amplitudinii unor impulsuri. Semnalul nemodulat este un tren continuu de impulsuri având frecvența, durata și amplitudinea constante. În timpul modulării, amplitudinea impulsurilor este modificată astfel încât să reflecte informațiile codificate. A se vedea ilustrația. *Acronim:* PAM. *De comparat cu* pulse code modulation, pulse duration modulation, pulse position modulation.

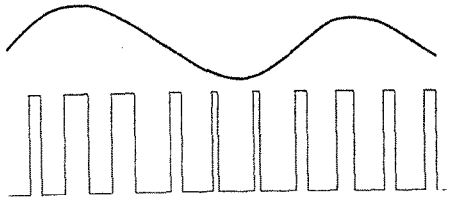


Modulare în amplitudine a impulsurilor.

pulse code modulation modulare în cod a impulsurilor – Metodă de codificare a informațiilor prin variația amplitudinii unor impulsuri.

Spre deosebire de modularea în amplitudine (PAM), la care amplitudinea impulsurilor poate varia continuu, modularea în cod a impulsurilor utilizează diverse valori predefinite de amplitudini. Cum semnalul este discret (digital), nu analog, modulația în cod a impulsurilor este mai puțin afectată de zgomote decât modulația PAM. *Acronim:* PCM. *De comparat cu* pulse amplitude modulation, pulse duration modulation, pulse position modulation.

pulse duration modulation modulare în durată a impulsurilor – Metodă de codificare a informațiilor prin variația duratei unor impulsuri. Semnalul nemodulat este un tren continuu de impulsuri având frecvența, durata și amplitudinea constante. În timpul modulării, durata impulsurilor este modificată astfel încât să reflecte informațiile codificate. A se vedea ilustrația. *Acronim:* PDM. *Se mai numește și* pulse length modulation (modulare în lungime a impulsurilor), pulse width modulation (modulare în lățime a impulsurilor).

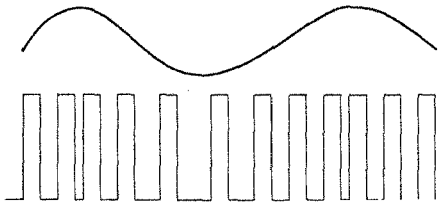


Modulare în durată a impulsurilor.

pulse length modulation modulare în lungime a impulsurilor – *A se vedea* pulse duration modulation.

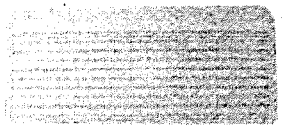
pulse position modulation modulare în poziție a impulsurilor – Metodă de codificare a informațiilor prin variația poziției unor impulsuri. Semnalul nemodulat este un tren continuu de impulsuri având frecvența, durata și amplitudinea constante. În timpul modulării, poziția impulsurilor este modificată astfel încât să reflecte informațiile codificate. A se vedea ilustrația. *Acronim:* PPM. *De comparat cu* pulse amplitude modulation, pulse code modulation, pulse duration modulation.

pulse width modulation modulare în lățime a impulsurilor – *A se vedea* pulse duration modulation.



Modulare în poziție a impulsurilor.

punched card cartelă perforată – Mijloc învechit de introducere a datelor în calculator, care constă dintr-un suport de carton pe care biții de date sunt reprezentați prin modele de orificii perforate pe coloană. Metoda de creare a modelelor ce reprezintă diferite valori de octeți se numește codificarea Hollerith. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Hollerith tabulating/recording machine.



Cartelă perforată.

punched card reader cititor de cartele perforate – *A se vedea* card reader.

pure procedure procedură pură – Procedură care modifică doar datele alocate dinamic (de obicei, în stivă). O procedură pură nu poate modifica date globale sau propriul său cod. Această restricție permite ca o procedură pură să poată fi apelată simultan de mai multe taskuri. *A se vedea și* reentrant code.

purge a purja – A elimina sistematic datele vechi sau inutile; a șterge fișierele care conțin astfel de date.

push a scrie în stivă (1), a împinge (2) – **1.** A adăuga un nou element în stivă (o structură de date utilizată de obicei la păstrarea temporară a datelor care urmează să fie transferate sau a rezultatelor parțiale dintr-o operație aritmetică). *A se vedea și* stack. *De comparat cu* pop. **2.** În rețele și în Internet, a trimite date sau programe de la un server către un client la inițiativa serverului. *De comparat cu* pull (definiția 1).

put a scrie – În programare, a scrie date, de obicei într-un fișier. În particular, a scrie o unitate foarte mică de date, de exemplu un caracter.

PVC Acronim pentru **p**ermanent **v**irtual **c**ircuit (circuit virtual permanent). Conexiune logică permanentă între două noduri dintr-o rețea cu comutare de pachete. Conexiunea PVC apare nodurilor ca o linie dedicată, dar datele pot fi transmise prin intermediul unui prestator obișnuit. *A se vedea și* common carrier, node (definiția 2), packet switching, virtual private network. *De comparat cu* SVC.

.pw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Palau.

pwd Acronim pentru **p**rint **w**orking **d**irectory (tipărește directorul curent). Comanda UNIX cu care se afișează directorul curent.

PWM Acronim pentru **p**ulse **w**idth **m**odulation (modulare în lățime a impulsurilor). *A se vedea* pulse duration modulation.

.py În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Paraguay.

Python Limbaj de programare orientat spre obiecte, interpretat, portabil și distribuit gratuit de autor. Python rulează pe numeroase platforme (de exemplu, UNIX, Windows OS/2 și Macintosh) și este utilizat pentru scrierea aplicațiilor TCP/IP.

Q

.qa În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Qatar.

QAM *A se vedea* quadrature amplitude modulation, queued access method.

QBE *A se vedea* query by example.

.qc.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Quebec, Canada.

.qt Extensia care identifică fișierele multimedia în format QuickTime. *A se vedea și* QuickTime.

quadbit tetradă de biți – Set de 4 biți, care reprezintă una dintre cele 16 combinații posibile. În comunicații, cvartetul de biți permite creșterea ratelor de transmisie prin codificarea a 4 biți simultan, în loc de 1 sau 2. Cele 16 tetrade de biți sunt 0000, 0001, 0010, 0011, 0100, 0101, 0110, 0111, 1000, 1001, 1010, 1011, 1100, 1101, 1110 și 1111. *De comparat cu* nibble.

quadrature amplitude modulation modulare în amplitudine în cvadratură – În comunicații, metodă de codificare care combină modularea în amplitudine și modularea în fază pentru a crea o constelație de puncte de semnal, fiecare dintre ele reprezentând o combinație unică de biți, corespunzătoare unei stări posibile a purtătoarei. *Acronim:* QAM. *A se vedea și* amplitude modulation, constellation, phase-shift keying, trelliscoded modulation.

quadrature encoding codificare în cvadratură – Cea mai utilizată metodă de determinare a direcției de deplasare a mouse-ului. În cazul mouse-urilor mecanice, mișcarea bilei este translatată în mișcări orizontale sau verticale de două discuri rotitoare (unul pentru mișcarea pe orizontală, iar celălalt pentru mișcarea pe verticală). Fiecare disc realizează sau întrerupe un contact cu ajutorul unui senzor montat pe el. Cei doi senzori sunt defazați între ei, astfel încât nu pot stabili contactul în același timp. Termenul *codificare în cvadratură* vine de la faptul că senzorii trimit impulsuri defazate cu 90 de grade între ele. Primul impuls sosit stabilește direcția în care se mișcă mouse-ul. *A se vedea și* mechanical mouse, mouse, optomechanical mouse.

quality assurance asigurarea calității – Sistem de proceduri executate pentru ca un produs sau un sistem să fie realizat conform unor standarde stabilite. *Se mai numește și* quality control (controlul calității).

quantity mărime – Număr (pozitiv sau negativ, întreg sau fracționar) cu care se indică o valoare.

quantize a cuantifica – A diviza un element în unități distincte, separate (cuante) și a atribui câte o valoare fiecărei unități rezultate, în special în domeniul timpului. *De comparat cu* digitize.

quantum cuantă – **1.** În comunicații, unitatea rezultată în urma divizării unui semnal prin cuantificare. **2.** Intervalul de timp alocat într-un sistem cu partajare de timp. *De comparat cu* time slice. **3.** Cantitate de ceva. De exemplu, în fizică, o unitate de energie radiantă.

quartz crystal cristal de cuarț – Bucată de cuarț având o formă și dimensiuni precise, utilizată datorită proprietăților sale piezoelectrice. Când se aplică o tensiune unui cristal de cuarț, acesta vibrează la o frecvență stabilită de forma și dimensiunea sa. Cristalele de cuarț sunt utilizate de obicei pentru a controla frecvența circuitelor oscilatoare (de exemplu, circuite de ceas din microcalculatoare). *A se vedea și* piezoelectric.

quasi-language cvasilimbaj – Termen peiorativ cu referire la limbaje de programare care, din cauza deficiențelor, nu pot fi utilizate pentru o activitate serioasă.

query interogare – **1.** Procesul de extragere a datelor dintr-o bază de date și de prezentare a lor în vederea utilizării. **2.** Set specific de ins-

trucțiuni, care permite extragerea repetată a anumitor date.

query by example interogare prin exemplu – Limbaj de interogare simplu de utilizat, implementat în mai multe sisteme de gestionare a bazelor de date relaționale. Atunci când folosește o interogare prin exemplu, utilizatorul specifică direct în niște formulare de pe ecran câmpurile ce vor fi afișate, legăturile dintre tabele și criteriile de regăsire a datelor. Aceste formulare sunt reprezentări grafice directe ale tabelelor și structurilor de linii care alcătuiesc baza de date. În acest fel, pentru utilizator, realizarea unei interogări devine doar o procedură de „bifare". *Acronim:* QBE.

query language limbaj de interogare – Subset al unui limbaj de manipulare a datelor; mai precis, porțiunea care se referă la regăsirea și afișarea datelor dintr-o bază de date. Uneori, termenul este utilizat în sens general, cu referire la întregul limbaj de manipulare a datelor. *A se vedea și* data manipulation language.

question mark semn de întrebare – În unele sisteme de operare și aplicații, caracter de înlocuire cu ajutorul căruia se indică orice fel de caracter individual. Semnul de întrebare este unul dintre cele două caractere de înlocuire ce pot fi utilizate sub sistemele de operare MS-DOS, Windows NT și OS/2. *A se vedea și* asterisk.

queue coadă – Structură de date cu mai multe elemente, din care (prin definiție) elementele pot fi eliminate numai în ordinea în care au fost introduse. Cu alte cuvinte, conține o restricție de tip FIFO (primul intrat, primul ieșit). Există și diverse tipuri de coadă în care eliminarea nu se face pe baza ordinii de inserare (de exemplu, pot fi utilizate valori de prioritate atribuite fiecărui element). *A se vedea și* deque, element (definiția 1). *De comparat cu* stack.

queued access method metodă de acces cu coadă – Tehnică de programare care minimizează întârzierile de intrare/ieșire prin sincronizarea transferului de informații între program și dispozitivele de intrare/ieșire ale calculatorului. *Acronim:* QAM.

QuickDraw În cazul unui calculator Apple Macintosh, grupul de rutine încorporat în sistemul de operare pentru a controla afișarea imaginilor grafice și a textului. Atunci când trebuie

să afișeze ceva, programele de aplicație apelează biblioteca QuickDraw. *A se vedea și* Toolbox.

QuickDraw 3-D Versiune a bibliotecii Macintosh QuickDraw care conține rutine pentru calculele cerute de grafica tridimensională. *A se vedea și* QuickDraw.

quicksort sortare rapidă – Algoritm eficient de sortare, descris de C. A. R. Hoare în 1962. Esența strategiei utilizate de acest algoritm este „dezbină și stăpânește". O sortare rapidă începe cu căutarea unei valori medii în lista care urmează să fie sortată. Această valoare, numită *pivot*, este apoi mutată în poziția sa finală din listă. Toate articolele din listă care au o valoare mai mică decât valoarea pivot sunt mutate într-o parte a listei, iar articolele cu o valoare mai mare decât valoarea pivot sunt mutate în cealaltă parte. Apoi, fiecare dintre cele două părți de listă rezultate sunt sortate în același mod, până se obține o listă sortată complet. *A se vedea și* sort algorithm. *De comparat cu* bubble sort, insertion sort, merge sort.

QuickTime Extensia multimedia din sistemul de operare Apple Macintosh System 7, disponibilă și pentru Windows. QuickTime poate sincroniza până la 32 de piste de sunet, imagini video, MIDI sau altă ieșire de control.

Quick Viewers Set de programe de vizualizare a fișierelor furnizat de Windows 95.

quit[1] părăsire – **1.** Comandă FTP prin care se cere serverului să anuleze conexiunea curentă cu clientul de la care primește comanda. **2.** În multe aplicații, comandă cu care se iese din program.

quit[2] a părăsi – **1.** A opri într-un mod corespunzător. **2.** A executa oprirea normală a unui program și a returna controlul sistemului de operare. *De comparat cu* abort, bomb[2], crash[2] (definiția 1), hang.

QWERTY keyboard tastatură QWERTY – Model de tastatură numit după primele șase caractere care apar în partea stângă a primului rând de caractere alfabetice. Este dispunerea de taste care se întâlnește la cele mai multe mașini de scris și tastaturi de calculatoare. *De comparat cu* Dvorak keyboard, ergonomic keyboard.

R&D Acronim pentru **r**esearch and **d**evelopment (cercetare și dezvoltare).

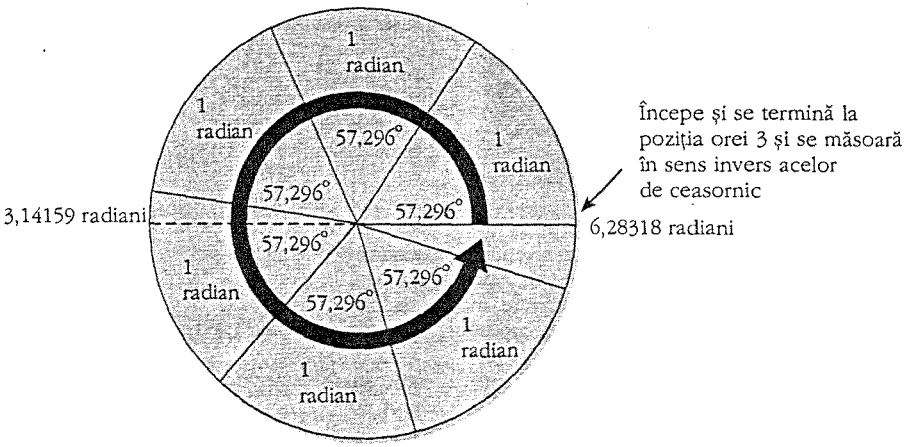
race condition condiție de cursă – **1.** Condiție în care un circuit de reacție interacționează cu procesele circuitelor interne astfel încât ieșirea se comportă haotic. **2.** Condiție în care datele se propagă rapid printr-un circuit logic, mult înaintea semnalului de ceas care ar trebui să le controleze trecerea.

rack-mounted de montat în rack – Fabricat astfel încât să poată fi instalat într-un cadru sau un dulap metalic cu o lățime standard (de obicei, de 19 sau 23 de inci).

RAD Acronim pentru **r**apid **a**pplication **d**evelopment (elaborarea rapidă a aplicațiilor). Metodă de realizare a sistemelor de calcul în care nu se așteaptă finalizarea întregului proiect pentru implementare, ci sistemul este programat și implementat pe segmente. Creată de programatorul James Martin, metoda RAD utilizează instrumente cum ar fi mediile CASE și programarea vizuală. A se vedea și CASE, visual programing.

radian radian – Unghiul dintre două raze ale unui cerc care cuprinde un arc având lungimea egală cu raza cercului. Cum circumferința unui cerc este egală cu produsul dintre 2p și raza sa, 1 radian = 360/(2p) = 180/p = aproximativ 57,2958 grade. Reciproc, numărul de radiani se obține înmulțind numărul de grade cu p/180; astfel, 360 de grade înseamnă 2p radiani. A se vedea ilustrația.

radio emisiune de radio – **1.** Unde electromagnetice mai lungi de 0,3 mm (cu frecvența mai

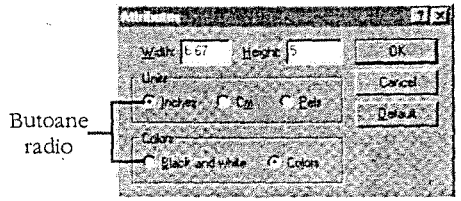


Radiani = (3,14159 x (unghiul în grade)) / 180
1 grad = 0,017453 radiani

Radian.

mică de aproximativ 1 THz). Emisiunile de radio sunt utilizate la transmiterea unui domeniu larg de semnale, folosind diferite game de frecvență și metode de modulare, cum ar fi emisiunile în benzile AM și FM, releele de microunde și emisiunile de televiziune. A se vedea și hertz, radio freqvency. **2.** Semnale audio transmise prin Internet la un nivel de calitate comparabil cu cel al emisiunilor stațiilor de radio comerciale. *A se vedea și* Internet Talk Radio, MBONE, RealAudio.

radio button buton radio – În interfețele grafice cu utilizator, element care permite selectarea dintr-un grup de opțiuni a uneia dintre ele, de obicei în cadrul unei casete de dialog. Butonul radio este reprezentat printr-un cerc mic, care, atunci când este selectat, are în mijloc un cerc și mai mic, colorat în negru. Butoanele radio acționează asemenea selectoarelor de game de frecvență ale unui radio de mașină. Atunci când este selectat un buton, se deselectează cel selectat anterior, astfel încât una și numai una opțiunile din grup poate fi selectată la un moment dat și numai una din opțiunile din grup. Spre deosebire de butoanele radio, casetele de validare permit selectarea simultană a mai multor opțiuni. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* check box.



Buton radio.

radio clock radioceas – Dispozitiv ce recepționează o emisiune de radio ce conține un semnal de ceas. Radioceasurile sunt utilizate în comunicațiile din rețea pentru a sincroniza circuitul de ceas de la calculatorul gazdă cu formatul Universal Time Coordinate, conform protocolului Network Time Protocol (NTP). *A se vedea și* NTP, Universal Time Coordinate.

radio frequency radiofrecvență – Se notează prescurtat RF. Domeniul spectrului electromagnetic cu frecvențe între 3 kilohertzi și 300 de gigahertzi. Acest domeniu corespunde lungimilor de undă cuprinse între 30 de kilometri și 0,3 milimetri. *A se vedea și* radio (definiția 1).

radio frequency interference interferență cu radiofrecvențe – *A se vedea* RFI.

RADIUS Acronim pentru **R**emote **A**uthentication **D**ial-**I**n **U**ser **S**ervice protocol. Propunere de protocol pentru Internet, în care un server de autentificare furnizează informațiile de autorizare și de autentificare unui server de rețea la care încearcă să se lege un utilizator. *A se vedea și* authentication, communications protocol, server (definiția 2).

radix bază – Baza unui sistem de numerație. De exemplu, sistemul binar are baza 2, sistemul zecimal are baza 10, sistemul octal are baza 8 și sistemul hexazecimal are baza 16. *A se vedea și* base (definiția 2).

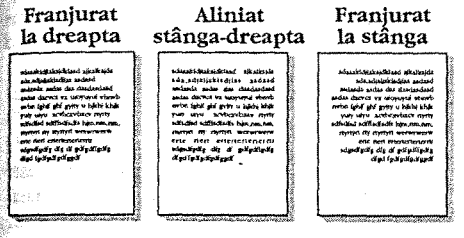
radix-minus-1 complement complement restrâns – Într-un sistem de reprezentare a numerelor ce utilizează un număr fix de cifre (bază) având un număr fix de poziții, numărul obținut dintr-un alt număr scăzând fiecare cifră din cea mai mare cifră posibilă (baza – 1). De exemplu, într-un sistem zecimal cu cinci cifre, complementul restrâns al numărului 1.234 este 98.765. Prin însumarea unui număr cu complementul său restrâns, se obține cel mai mare număr ce poate fi reprezentat de sistem (în exemplul anterior, 99.999). În continuare, dacă numărul rezultat este adunat cu 1, se obține 100.000; dar, cum sunt utilizate doar cele cinci cifre de ordin inferior, rezultatul este zero. Astfel, negativul unui număr din sistem este complementul restrâns plus 1, deoarece –a + a = 0. În sistemul binar, complementul restrâns este complementul față de 1 și se obține ușor, prin inversarea electronică a tuturor biților.

radix point punctul bazei – Punctul (sau alt caracter) care separă porțiunea întreagă a unui număr de porțiunea fracționară. În sistemul zecimal, punctul bazei este punctul zecimal, ca în cazul numărului 1.33 (echivalentul lui 1,33 în notația românească).

radix sort sortare după bază – *A se vedea* digital sort.

radix sorting algorithm algoritm de sortare după bază – Algoritm de sortare care grupează elementele după părțile succesive ale cheilor lor. De exemplu, dacă se sortează o listă cu numere cuprinse între 0 și 999, mai întâi lista este sortată după cifrele care reprezintă sutele și se obține un set care poate conține maximum 10 liste. Apoi se sortează fiecare listă, pe rând, după cifrele care reprezintă zecile și se obține, pentru fiecare listă, un set care poate conține maximum 10 liste. În final, aceste liste sunt sortate după cifrele care reprezintă unitățile. De obicei, acest algoritm este cel mai eficient în cazul valorilor binare, unde operațiile de comparare se simplifică (un bit poate fi 0 sau 1) și se reduce numărul de liste (fiecare listă generează cel mult două liste).

rag franjuri – Referitor la o pagină tipărită, aspectul neregulat al marginii din stânga sau din dreapta. Franjurarea este opusul alinierii, care creează o margine cu aspect de linie verticală. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* justify, ragged left, ragged right.



Franjuri.

ragged left franjurat la stânga – Ceea ce ține de, aparține sau este un text ale cărui rânduri nu au capetele din stânga aliniate, ci formează o margine neregulată. Textul poate să fie aliniat la dreapta și să aibă marginea din stânga franjurată. Textul franjurat la stânga se întâlnește mai rar (de obicei, în reclame, pentru a crea un anumit efect vizual). *A se vedea și* rag, right-justify.

ragged right franjurat la dreapta – Ceea ce ține de, aparține sau este un text ale cărui rânduri nu au capetele din dreapta aliniate, ci formează o margine neregulată. De multe ori, scrisorile și celelalte documente create cu un procesor de texte au textul aliniat la stânga și franjurat la dreapta. *A se vedea și* left-justify, rag.

RAID Acronim pentru **r**edundant **a**rray of **i**ndependent **d**isks (vector redundant de discuri independente), care anterior se numea **r**edundant **a**rray of **i**nexpensive **d**isks (vector redundant de discuri ieftine). Metodă de stocare în care datele și informațiile utilizate la corectarea erorilor (de exemplu, biții de paritate sau codurile Hamming) sunt distribuite pe două sau mai multe unități de hard-disc pentru a îmbunătăți performanțele și fiabilitatea. Vectorul de hard-discuri este condus de un software de gestionare și de un controller de disc, care se ocupă și de corectarea erorilor. În general, sistemul RAID este utilizat la serverele de rețea. Există mai multe niveluri ale sistemului RAID, fiecare dintre ele reprezentând o soluție diferită în ceea ce privește compromisul dintre viteza de acces, fiabilitatea și costul. *A se vedea și* disk controller, error-correction coding, Hamming code, hard disk, parity bit, server (definiția 1).

RAID array vector RAID – *A se vedea* RAID.

RAM Acronim pentru **r**andom **a**cces **m**emory (memorie cu acces aleatoriu). Memorie bazată pe semiconductoare ce poate fi citită sau scrisă de unitatea centrală de prelucrare (CPU) sau de alt dispozitiv hardware. Locațiile de stocare sunt accesibile în orice ordine. Și diferitele tipuri de memorie ROM permit acces aleatoriu, dar nu și scrierea. Prin termenul RAM se înțelege de obicei o memorie volatilă care poate fi scrisă și citită. *De comparat cu* core, EPROM, flash memory, PROM, ROM (definiția 2).

RAM cache cache de RAM – Memorie cache în care sunt stocate și regăsite date din memoria RAM. Segmentele de date folosite frecvent pot fi stocate în cache, care oferă un acces mai rapid decât dispozitivele de stocare secundară, cum ar fi discurile. *A se vedea și* cache, RAM.

RAM card cartelă cu memorie RAM – Placă cu circuite add-in care conține memorie RAM și logica interfeței care decodifică adresele de memorie.

RAM cartridge cartuș cu memorie RAM – *A se vedea* memory cartridge.

RAM chip cip de memorie RAM – Dispozitiv de stocare cu semiconductoare. Cipurile de RAM pot conține memorie dinamică sau statică. *A se vedea și* dynamic RAM, RAM, static RAM.

RAM compression comprimarea memoriei RAM – Prescurtare pentru **r**andom **a**ccess **m**emory **compression** (comprimarea memoriei cu acces aleatoriu). Tehnologie cu care mai mulți furnizori de software au încercat să rezolve proble-

ma insuficienței memoriei sub Windows 3.*x*. Comprimarea conținutului memoriei RAM poate conduce la reducerea utilizării memoriei virtuale (bazată pe hard-disc), ceea ce are ca rezultat mărirea vitezei de lucru a sistemului, deoarece memoria virtuală este mult mai lentă decât memoria fizică. Datorită scăderii prețului memoriei RAM și apariției sistemelor de operare Windows 95 și Windows NT (care gestionează memoria RAM mult mai eficient), comprimarea memoriei RAM nu mai este folosită decât la unele PC-uri mai vechi. *A se vedea și* compression, RAM, Windows, Windows 95.

RAMDAC Acronim pentru **r**andom **a**ccess **m**emory **d**igital-to-**a**nalog **c**onverter (convertor digital-analogic cu memorie RAM). Cip instalat la unele adaptoare video VGA sau SVGA pentru a translata reprezentarea digitală a pixelilor în informații analogice, utilizate de monitoare la afișare. În general, cipul RAMDAC îmbunătățește performanțele globale ale subsistemului video. *A se vedea și* SVGA, VGA.

RAM disk disc RAM – Prescurtare de la **r**andom **a**ccess **m**emory **disk** (disc în memoria RAM). Unitate de disc simulată, ale cărei date sunt stocate, de fapt, în memorie. Un program special permite sistemului de operare să citească și să scrie în dispozitivul simulat ca și cum ar fi o unitate de disc. Discurile RAM sunt foarte rapide, dar ele consumă o parte din memoria sistemului. De asemenea, discurile RAM utilizează de obicei memorie volatilă, ceea ce face ca datele stocate pe ele să se piardă la întreruperea alimentării. Pentru a rezolva această problemă, multe calculatoare portabile folosesc discuri RAM realizate cu cipuri memorie RAM CMOS alimentate de la baterii. *A se vedea și* CMOS RAM. *De comparat cu* disk cache.

RAM refresh reîmprospătarea memoriei RAM – *A se vedea* refresh (definiția 2).

RAM resident rezident în RAM – *A se vedea* memory resident.

RAM-resident program program rezident în RAM – *A se vedea* terminate-and-stay-resident program.

random access acces aleatoriu – Capacitatea unui calculator de a ajunge direct la o locație de stocare, fără a fi necesară plecarea de la o locație inițială și apoi trecerea secvențială succesivă, dintr-o locație în alta, până se ajunge la

cea dorită. Accesul aleatoriu este similar cu căutarea unui număr în cartea de telefoane; se caută direct la numele persoanei respective, nu se răsfoiește cartea de la început, pagină cu pagină. Memoriile cu semiconductoare (RAM și ROM) permit accesul aleatoriu. De asemenea, unele tipuri de fișiere stocate pe disc sub anumite sisteme de operare permit accesul aleatoriu. Asemenea fișiere sunt foarte utile la stocarea datelor la care nu contează relațiile dintre o poziție și poziția anterioară sau ulterioară (cum este cazul unei liste cu clienți sau cu obiecte de in- ventar). *Se mai numește și* direct access (acces direct). *A se vedea și* RAM, ROM. *De comparat cu* indexed sequential access method, sequential access.

random access memory memorie cu acces aleatoriu – *A se vedea* RAM.

random noise zgomot aleatoriu – Semnal la care nu există nici o relație între amplitudine și timp și în care apar mai multe frecvențe la întâmplare, fără să se poată stabili un model sau o predicție.

random number generation generare de numere aleatorii – Producerea unui șir întâmplător de numere care au aceeași probabilitate de apariție. În general, se consideră că nu este posibilă o adevărată generare de numere aleatorii. Procesul utilizat în cazul calculatoarelor ar trebui, de fapt, să se numească „generare de numere pseudoaleatorii".

range domeniu (1), interval (2) – **1.** Într-o foaie de calcul tabelar, bloc de celule selectat pentru un tratament similar. Un domeniu de celule se poate extinde de-a lungul unei linii, în josul unei coloane sau pe linii și coloane, dar toate celulele trebuie să fie contigue (să aibă cel puțin o latură comună). Domeniile permit utilizatorului să influențeze mai multe celule cu o singură comandă. De exemplu, le poate formata în același fel, poate introduce aceleași date în toate, le poate da un nume comun pentru a le trata ca pe o unitate sau le poate selecta și încorpora într-o formulă. **2.** Într-un sens general, ansamblul cuprins între două valori. Verificarea intervalului este o metodă importantă de validare a datelor introduse într-o aplicație.

range check verificarea intervalului – În programare, verificarea încadrării unei valori între o

limită superioară și una inferioară, stabilindu-se astfel dacă valoarea aparține unui interval acceptabil. *A se vedea și* limit check.

RARP Acronim pentru **R**everse **A**ddress **R**esolution **P**rotocol. Protocol TCP/IP cu care se stabilește adresa IP (adresa logică) a unui nod dintr-o rețea locală conectat la Internet, atunci când se cunoaște doar adresa hardware (adresa fizică). Deși RARP este folosit doar la găsirea adresei IP, iar ARP este folosit pentru operația inversă, termenul ARP este utilizat în general pentru a desemna ambele proceduri. *A se vedea și* ARP.

RAS *A se vedea* remote access server, Remote Access Service.

raster rastru – Model dreptunghiular de linii; în cazul unui display, liniile de baleiaj pe orizontală.

raster display display cu rastru – Monitor (de obicei cu tub catodic) care afișează imaginea ca pe o serie de linii de baleiere orizontale, începând cu partea de sus a ecranului și ajungând până jos. Fiecare linie de baleiere conține pixeli care pot fi iluminați și colorați individual. Televizoarele și majoritatea monitoarelor de calculator sunt displayuri cu rastru. *A se vedea și* CRT, pixel. *De comparat cu* vector display.

raster graphics grafică de tip rastru – Metodă de generare a graficii care tratează imaginea ca pe o colecție de puncte (pixeli) mici, controlate independent, aranjate pe linii și coloane. *De comparat cu* vector graphics.

raster image imagine de tip rastru – Imagine afișată pe display, formată din modele de lumină și întuneric sau din pixeli colorați diferit, dispuși într-un vector dreptunghiular. *A se vedea și* raster graphics.

raster image processor procesor de imagini de tip rastru – Dispozitiv compus din hardware și software, care convertește textul sau grafica vectorială într-o imagine de tip rastru (bitmap). Procesoarele de imagine de tip rastru sunt utilizate la imprimantele pe pagini, la mașinile de fotocopiere și plotterele electrostatice. Ele calculează strălucirea și culoarea fiecărui pixel al paginii, astfel încât modelul de pixeli să reproducă textul sau grafica vectorială originală. *Acronim:* RIP.

rasterization rasterizare – Convertirea graficii vectoriale (imagini prin elemente matematice, cum ar fi punctele și liniile) în imagini echivalente, compuse din modele de pixeli, care pot fi stocate și manipulate ca seturi de biți. *A se vedea și* pixel.

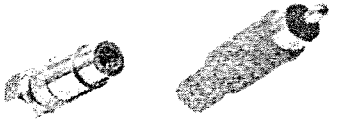
raster-scan display display cu baleiaj continuu – *A se vedea* raster display.

raw data date brute – **1.** Date neprelucrate, de obicei neformatate, cum ar fi un șir de biți care nu a fost filtrat pentru identificarea comenzilor sau a caracterelor speciale. *A se vedea și* raw mode. *De comparat cu* cooked mode. **2.** Informații colectate, dar neevaluate.

raw mode modul brut – Modalitatea în care sistemele de operare cum ar fi UNIX sau MS-DOS „văd" un dispozitiv bazat pe caractere. Dacă mânerul (identificatorul) acestuia este în modul brut, sistemul de operare nu filtrează caracterele de intrare și nu asigură un tratament special caracterelor care au semnificația de retur de car, sfârșit de fișier, salt la rând nou și tabulator. *De comparat cu* cooked mode.

ray tracing trasare de raze – Metodă complexă de producere pe calculator a unor imagini grafice de înaltă calitate. Această metodă calculează intensitatea și culoarea fiecărui pixel din imagine prin trasarea unor raze de lumină individuale de la sursa care iluminează obiectul și prin stabilirea modului în care sunt afectate în drumul lor. Trasarea razelor necesită o capacitate mare de prelucrare, deoarece trebuie să se țină cont de reflexia, refracția și absorbția razelor individuale, de strălucirea, nivelul de transparență și reflectivitatea fiecărui obiect, de punctul din care vede privitorul, precum și de poziția sursei de lumină.

RCA connector conector RCA – Conector utilizat pentru atașarea la un adptor video de calculator a dispozitivelor audio și video, cum ar fi echipamentele stereo sau monitoarele cu semnal video complex. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* composite video display. *De comparat cu* phono connector.



Conector RCA. Versiunea mamă (stânga) și versiunea tată (dreapta).

RDBMS Acronim pentru **r**elational **d**atabase **m**anagement **s**ystem (sistem de gestionare a bazelor de date). *A se vedea* relational database.

RDO *A se vedea* Remote Data Objects.

read[1] citire – Acțiunea prin care se transferă datele de la o sursă de intrare în memoria calculatorului sau din memorie la unitatea centrală de prelucrare (CPU). *De comparat cu* write[1].

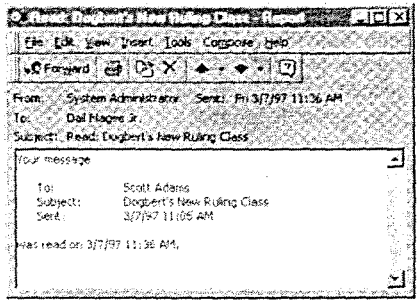
read[2] a citi – A transfera datele de la o sursă externă (de exemplu, un disc sau tastatura) în memorie sau din memorie la unitatea centrală de prelucrare (CPU). *De comparat cu* write[2].

reader cititor – *A se vedea* card reader.

read error eroare de citire – Orice eroare care apare atunci când calculatorul preia informațiile de la capacitate de stocare sau din altă sursă de intrare. *De comparat cu* write error.

README Fișier care conține informații de care utilizatorul are nevoie sau pe care le va găsi utile și care nu au fost incluse în documentație. Fișierele README sunt plasate pe disc sub forma unui text simplu (fără caractere de formatare) astfel încât pot fi citite cu ușurință de toate programele de prelucrare a textelor.

read notification notificare de citire – Caracteristică e-mail care informează expeditorul dacă destinatarul a citit mesajul pe care i l-a transmis. A se vedea ilustrația.



Notificare de citire.

read-only numai pentru citire – Care poate fi consultat (citit), dar nu și modificat (scris). Un fișier sau un document numai pentru citire poate fi afișat sau tipărit, dar nu poate fi modificat sub nici o formă. Memoriile numai pentru citire (ROM) păstrează programe care nu pot fi modificate. Un mediu de stocare numai pentru

citire (cum sunt discurile CD-ROM) oferă date, dar nu poate fi utilizat pentru stocarea altora. *De comparat cu* read/write.

read-only attribute atribut de protejare la scriere – În Windows și OS/2, atribut de fișier care se păstrează în directorul fișierului și indică dacă fișierul poate fi modificat sau șters. Când atributul de protejare la scriere este inactiv, fișierul poate fi modificat sau șters; când este activ, fișierul poate fi doar afișat.

read-only memory memorie numai pentru citire – *Vezi* ROM.

read-only terminal terminal numai pentru citire – *Vezi* RO terminal.

read/write cu citire/scriere – Se notează prescurtat R/W. Care permite și citirea, și scrierea. *De comparat cu* read-only.

read/write channel canal de citire/scriere – *Vezi* input/output channel.

read/write head cap de citire/scriere – *Vezi* head.

read/write memory memorie cu citire/scriere – Memorie în care se poate citi și scrie (poate fi modificată). Memoria RAM cu semiconductoare și memoria cu miez reprezintă sisteme tipice de memorie cu citire/scriere. *De comparat cu* ROM (definiția 2).

real address adresă reală – Adresă absolută (de mașină) care specifică o locație fizică din memorie. *A se vedea și* physical address. *De comparat cu* relative address, virtual address.

RealAudio Software Web care transmite secvențe audio preînregistrate sau în direct către un client (de exemplu, un browser Web). Secvențele audio sunt decomprimate din mers, astfel încât utilizatorul browserului Web le poate asculta în timp real.

reallocate Funcție în C care permite programatorului să ceară o porțiune mai mare de memorie heap decât cea alocată inițial unui anumit pointer. *A se vedea și* dynamic memory allocation, heap (definiția 1).

real mode modul real – Mod de lucru al familiei de microprocesoare Intel 80x86. În modul real, procesorul poate executa doar un program la un moment dat. Nu poate accede la mai mult de 1 MB de memorie, dar poate accede liber la memoria sistemului și la dispozitivele de intrare/ieșire. Modul real este singurul mod în care poate lucra procesorul 8086 și singurul pe care

îl acceptă MS-DOS. Spre deosebire de acesta, modul protejat, pe care îl pot utiliza procesoarele 80286 și cele superioare, asigură funcțiile de gestionare și de protejare a memorie necesare în mediile multitasking cum este Windows. *A se vedea și* 8086, privileged mode. *De comparat cu* protected mode, virtual real mode.

real-mode mapper mapator în mod real – Îmbunătățire adusă sistemelor Windows 3.x, care permite accesul la sistemele de fișiere pe 32 de biți. Mapatorul în mod real oferă lanțului de drivere de dispozitiv din DOS o interfață de acces la disc pe 32 de biți. *Acronim:* RMM.

real number număr real – **1.** Număr care poate fi reprezentat într-un anumit sistem de numerație (cum ar fi cel zecimal) printr-un șir finit sau infinit de cifre și un punct (virgulă) de bază. De exemplu, 1,1 și 0,33333... sunt numere reale. *A se vedea și* irrational number. *De comparat cu* complex number, imaginary number. **2.** Într-un limbaj de programare cum ar fi Pascal, tip de date utilizat pentru a stoca (cu o anumită precizie) valori care au și parte întreagă, și fracționară. *A se vedea și* double-precision, single-precision. *De comparat cu* floating-point number, integer.

Real Soon Now În curând, dar nu atât de curând pe cât se pretinde. De exemplu, se poate spune că un program comercial va avea o caracteristică Real Soon Now, dacă producătorul știa cu destule versiuni mai înainte că este necesară acea caracteristică și nu a făcut nimic. *Acronim:* RSN.

real storage capacitate de stocare reală – Cantitatea de memorie RAM din sistem, spre deosebire de memoria virtuală. *Se mai numește și* physical memory, physical storage. *A se vedea și* virtual memory.

real-time în timp real – Ceea ce aparține sau ține de un cadru temporal impus de restricții externe. Operațiile în timp real sunt acelea în care activitatea mașinii corespunde percepției umane a timpului sau acelea în care funcționarea calculatorului se sincronizează cu un proces fizic sau extern. Operațiile în timp real sunt caracteristice sistemelor de ghidare a traficului aerian, sistemelor de prelucrare a tranzacțiilor, aplicațiilor științifice sau altor domenii în care calculatorul trebuie să răspundă situațiilor imediat ce apar (de exemplu, realizarea animațiilor dintr-un

program de simulare a zborului sau efectuarea unor corecții pe baza unor măsurători).

real-time animation animație în timp real – Animație la calculator în care imaginile sunt calculate și actualizate pe ecran în același ritm în care obiectele simulate s-ar mișca în lumea reală. Animația în timp real permite utilizatorului implicarea dinamică, deoarece calculatorul poate accepta acționări de taste sau o mișcare a dispozitivului de control în timp ce desenează următoarea imagine din secvența animației. În jocurile de tip arcadă (de exemplu, un program de simulare a zborului), se utilizează animație în timp real pentru a transpune pe ecran scenele jocului. În schimb, în cazul unei animații în timp virtual, mai întâi sunt calculate și stocate cadrele și apoi sunt redate la o viteză suficient de mare pentru a crea senzația de mișcare continuă. *A se vedea și* animation, bit block.

real-time clock *A se vedea* clock (definiția 2).

real-time conferencing conferință în timp real – *A se vedea* teleconferencing.

real-time operating system sistem de operare în timp real – Sistem de operare conceput sau optimizat pentru necesitățile unui mediu de control al proceselor. *A se vedea și* real-time system.

real-time system sistem în timp real – Calculator și/sau sistem software care reacționează la apariția unui eveniment înainte ca intervenția să devină inutilă. De exemplu, sistemele de evitare a coliziunilor aeriene trebuie să prelucreze intrarea de la radar, să detecteze posibilele coliziuni și să avertizeze controlorii traficului aerian sau piloții din timp, pentru a le da posibilitatea să facă manevrele necesare.

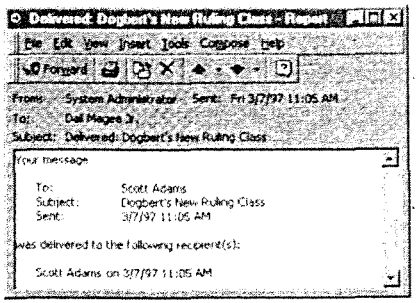
reboot a reîncărca – A reporni calculatorul prin reîncărcarea sistemului de operare. *A se vedea și* boot[2], cold boot, warm boot.

receipt notification notificare de primire – Caracteristică e-mail care informează expeditorul dacă destinatarul a primit mesajul pe care i l-a transmis. A se vedea ilustrația.

receive a primi – A accepta datele furnizate de un sistem de comunicații extern, cum ar fi o rețea locală sau o linie telefonică, și a le stoca apoi sub forma unui fișier.

Receive Data *A se vedea* RXD.

rec. newsgroups grupuri de informare rec. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din



Notificarea primirii.

ierarhia rec. și au prefixul rec. Aceste grupuri de informare sunt dedicate discuțiilor despre activitățile recreative, hobby și arte. *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet. *De comparat cu* comp. newsgroups, misc. newsgroups, news. newsgroups, sci. newsgroups, soc. newsgroups, talk. newsgroups.

recompile a recompila – A compila un program din nou, de obicei datorită efectuării unor modificări în codul sursă în urma mesajelor de eroare generate de compilator. *A se vedea și* compile.

record[1] înregistrare – Structură de date alcătuită dintr-un ansamblu de câmpuri (elemente), fiecare având un nume și un tip propriu. Spre deosebire de vector, ale cărui elemente reprezintă același tip de informații și sunt accesibile prin intermediul unui indice, elementele unei înregistrări reprezintă tipuri diferite de informații și sunt accesibile prin intermediul numelui. Înregistrarea este accesibilă ca o unitate colectivă de elemente, iar elementele sunt și ele accesibile individual. *A se vedea și* array, data structure, type[1] (definiția 1).

record[2] a înregistra – A reține informațiile, de obicei într-un fișier.

record format format de înregistrare – *A se vedea* record structure.

record head cap de înregistrare – La o mașină cu bandă, dispozitivul care plasează datele pe bandă. La unele mașini cu bandă, capul de înregistrare este combinat cu capul de citire.

record layout machetă a înregistrării – Modul în care sunt organizate câmpurile de date într-o înregistrare. *A se vedea și* record[1].

record length lungime a înregistrării – Mărimea spațiului de stocare ocupat de o înregistrare,

exprimată, de obicei, în octeți. *A se vedea și* record[1].

record locking zăvorâre de înregistrare – Strategie utilizată în prelucrarea distribuită și în alte situații cu mai mulți utilizatori, pentru ca doar un singur utilizator să poată scrie la un moment dat într-o înregistrare. *A se vedea și* record[1].

record number număr de înregistrare – Număr unic ce se atribuie unei înregistrări dintr-o bază de date în vederea identificării ei. Un astfel de număr poate identifica o înregistrare prin poziția ei (de exemplu, a zecea înregistrare de la începutul bazei de date) sau poate avea rolul de cheie (de exemplu, a zecea înregistrare de la începutul bazei de date poate primi numărul 00742). *A se vedea și* record[1].

record structure structură de înregistrare – Listă ordonată a câmpurilor care compun înregistrarea, împreună cu definiția domeniului fiecărui câmp (valorile acceptabile ale câmpului). *A se vedea și* record[1].

recover a reface – **1.** A reveni într-o stare stabilă după apariția unei erori. Un program se reface în urma unei erori prin stabilizarea situației și reluarea execuției instrucțiunilor fără intervenția utilizatorului. **2.** A readuce într-o stare stabilă. Un utilizator poate reface datele (pierdute sau distruse) cu un program care caută și recuperează informațiile rămase în capacitatea de stocare. O bază de date poate fi refăcută prin restaurarea integrității sale, după o situație care a determinat deteriorarea ei, cum ar fi terminarea anormală a programului de gestionare.

recoverable error eroare ce permite refacerea – Eroare care poate fi tratată cu succes de software. De exemplu, în situația în care se solicită introducerea unei litere și utilizatorul scrie o cifră, programul poate să afișeze un mesaj de eroare și să solicite din nou introducerea literei.

recovery refacere – Restaurarea datelor pierdute sau rearmonizarea datelor conflictuale sau eronate în urma unei pene de sistem. Pentru refacere, se utilizează adesea o copie de siguranță (păstrată pe un disc sau pe o bandă) și jurnalele de sistem. *A se vedea și* backup.

Recreational Software Advisory Council Organizație independentă, non-profit, înființată în toamna anului 1994 de șase organizații comerciale, în frunte cu Software Publishers Association. Obiectivul acestei organizații este acela de a

crea un sistem nou, obiectiv, de evaluare a conținutului software-ului recreațional sau a unor medii cum este Internet. *Acronim:* RSAC.

rectifier redresor – Componentă de circuit care lasă să treacă curentul ce circulă într-o anumită direcție, dar îl blochează pe cel care circulă în direcția opusă. Redresoarele transformă curentul alternativ în curent continuu.

recto recto – Referitor la două pagini alăturate, pagina din dreapta (pagina din față a unei foi). Paginile din dreapta au de obicei numere impare. *De comparat cu* verso.

recursion recursivitate – Capacitatea unei rutine de a se autoapela. Recursivitatea permite implementarea anumitor algoritmi cu rutine mici, simple, dar nu garantează viteza sau eficiența. Utilizarea eronată a recursivității poate aduce un program în situația de a nu mai avea spațiu de stivă în timpul execuției, ceea ce duce la căderea programului sau a întregului sistem. *A se vedea și* call[1] (definiția 2), routine.

Recycle Bin În Windows 95, dosar reprezentat cu o pictogramă ce înfățișează un coș de gunoi. Atunci când vrea să elimine un fișier, utilizatorul îl trage pe pictograma Recycle Bin. Un fișier aflat în acest dosar nu este șters cu adevărat de pe disc decât atunci când utilizatorul deschide dosarul Recycle Bin și apasă tasta Del. Până atunci, fișierul poate fi recuperat. *De comparat cu* Trash.

Red Book 1. Culegere de standarde a Agenției Naționale de Securitate din Statele Unite (U.S. National Security Agency), intitulată „Trusted Network Interpretation of the Trusted Computer System Evaluation Criteria (NCSC-TG-005)" (Interpretarea de către rețelele sigure a criteriilor de evaluare a sistemelor de calcul sigure) și „Trusted Network Interpretation (NCS-TG-011)" (Interpretarea de către rețelele sigure). Aceste documente definesc un sistem de notații de apreciere a capacității unei rețele de calculatoare de a proteja informațiile cu caracter special, începând cu A1 (cea mai sigură) și terminând cu D (cea mai puțin sigură). *De comparat cu* Orange Book (definiția 1). **2.** Culegere de specificații scrisă de corporațiile Sony și Philips și susținută de ISO, referitoare la compact-discurile audio. *De comparat cu* Green Book, Orange Book (definiția 2). **3.** Standarde de telecomunicații publicate de CCITT.

red-green-blue roșu-verde-albastru – *A se vedea* RGB.

redirection redirecționare – Procesul de scriere sau de citire în sau din alt fișier sau dispozitiv decât cel care, în mod normal, ar fi trebuit să fie ținta sau sursa. De exemplu, în sistemele de operare Microsoft sau OS/2, comanda *dir prn* redirecționează lista de directoare dinspre ecran spre imprimantă. *De comparat cu* pipe.

redlining marcarea modificărilor – Caracteristică a aplicațiilor de prelucrare a textelor, care marchează modificările, adăugirile sau ștergerile efectuate într-un document de către un coautor sau redactor. Scopul acestei operații este crearea unei înregistrări cu modificările realizate într-un document în timpul elaborării lui.

redraw a redesena – *A se vedea* refresh (definiția 1).

reduce a reduce – În cazul unei interfețe grafice cu utilizatorul, a micșora dimensiunea unei ferestre. Utilizatorul poate reduce fereastra prin executarea unui clic pe butonul corespunzător de pe bara de titlu sau prin executarea unui clic pe chenar și tragerea lui spre interiorul ferestrei. *A se vedea și* maximize, minimize.

reduced instruction set computing prelucrarea datelor pe baza unui set redus de instrucțiuni – *A se vedea* RISC.

redundancy check verificare prin redundanță – *A se vedea* CRC, LRC.

redundant code cod redundant – Cod care realizează o funcție executată în altă parte. De exemplu, codul care sortează o listă care a fost deja sortată.

reengineer a retehnologiza – A regândi și a redefini procesele și procedurile. Referitor la sistemele de calcul, a retehnologiza înseamnă a schimba modul de lucru astfel încât să se obțină avantajele maxime de pe urma noilor tehnologii.

reengineering retehnologizare – **1.** Referitor la software, efecturarea unor modificări astfel încât să fie îmbunătățite caracteristicile dorite și să fie eliminate punctele slabe. **2.** Referitor la conducerea unei întreprinderi, utilizarea principiilor tehnologiei informațiilor pentru a face față problemelor ridicate de o economie globală și pentru a organiza mai bine o forță de muncă aflată într-o expansiune rapidă.

reentrant code cod reentrant – Cod scris astfel încât să poată fi folosit de mai multe programe în același timp. Când un program execută un

cod reentrant, alt program poate să-l întrerupă și apoi să execute același cod de la început sau din punctul în care s-a întrerupt. Multe rutine ale sistemului de operare sunt coduri reentrante, astfel încât nu este necesar să fie păstrată în memorie decât o copie a lor pentru a servi toate aplicațiile în curs de execuție. *A se vedea și* relocatable code.

reference[1] referință – Tip de date în limbajul de programare C++. O referință trebuie inițializată cu un nume de variabilă. Apoi referința devine un alias al acelei variabile, dar de fapt stochează adresa ei.

reference[2] a face referire – A accede la o variabilă, cum ar fi un element dintr-un vector sau un câmp dintr-o înregistrare.

Reference.COM Motor de căutare în Internet, care întreține un index cu peste 150.000 de grupuri de informare Usenet, liste poștale și forumuri Web, aflat la adresa www.reference.com.

reference parameter parametru de tip referință – Parametru prin care se transferă unei rutine apelate adresa unei variabile, nu valoarea propriu-zisă. *A se vedea și* parameter.

reflecting software software de reflectare – *A se vedea* reflector.

reflective liquid-crystal display display reflectiv cu cristale lichide – Display cu cristale lichide care nu este echipat cu un sistem de iluminare laterală sau a fundalului pentru a permite citirea mai ușoară. Un astfel de display depinde de reflectarea luminii ambientale, astfel că citirea lui se face cu dificultate în mediile luminate puternic (de exemplu, în aer liber). *Se mai numește și* reflective LCD (display LCD reflectiv).

reflective routing rutare reflectivă – În rețelele de mare suprafață, utilizarea unui reflector pentru distribuirea datelor, reducând astfel încărcarea serverului de rețea. *A se vedea și* reflector.

reflector reflector – Program care trimite mesaje mai multor destinatari pe baza unui semnal primit de la un singur utilizator. Unul dintre cele mai utilizate reflectoare este reflectorul poștal, care primește mesaje e-mail și le transmite mai multor destinatari, specificați în lista sa curentă. *A se vedea și* multiple recipients. *De comparat cu* mail reflector.

reformat a reformata – **1.** În aplicații, a schimba aspectul unui document prin modificarea detaliilor stilistice, cum ar fi fontul, macheta, indentarea și alinierea. **2.** Referitor la stocarea datelor, a pregăti de utilizare un disc pe care se află deja programe sau date, distrugând efectiv conținutul existent.

refresh a reîmprospăta – **1.** A retrasa ecranul la intervale scurte de timp, chiar dacă imaginea nu se schimbă, pentru a menține fosforul iradiat. **2.** A rescrie cipurile de memorie dinamică cu acces aleatoriu (DRAM), astfel încât să nu se piardă informațiile stocate de ele. Această operație este efectuată automat de circuite speciale de pe placa cu memorie. *A se vedea și* refresh cycle.

refreshable reîmprospătabil – În domeniul programării, modul de program ce poate fi înlocuit în memorie fără să fie afectată execuția programului sau datele utilizate de acesta.

refresh cycle ciclu de reîmprospătare – Procesul prin care circuitele controllerului furnizează în mod repetat impulsuri electrice cipurilor de memorie dinamică cu acces aleatoriu, pentru a reface sarcinile electrice din locațiile care conțin valoarea binară 1. Fiecare impuls reprezintă un ciclu de reîmprospătare. Fără o reîmprospătare continuă, memoria RAM dinamică pierde informațiile stocate în ea (ca atunci când calculatorul se oprește sau cade sursa de alimentare). *A se vedea și* dynamic RAM, static RAM.

refresh rate rată de reîmprospătare – Referitor la hardware-ul de afișare video, frecvența cu care este redesenat întregul ecran pentru a se menține o imagine stabilă, fără pâlpâiri. La televizoare și la monitoarele cu rastru, fasciculul de electroni care iluminează stratul interior de fosfor reîmprospătează imaginea la o frecvență de 60 de hertzi (de 60 de ori pe secundă). Monitoarele cu întrețesere, care redesenează liniile impare la o trecere a fasciculului de electroni și cele pare la trecerea următoare, reîmprospătează o linie cu o rată reală de 30 de ori pe secundă. Rata de reîmprospătare a ecranului este tot de 60 de ori pe secundă, dar nu sunt redesenate decât jumătate dintre linii în timpul reîmprospătării unui ecran.

REGEDIT *A se vedea* Registry Editor.

regenerate a regenera – *A se vedea* rewrite.

regeneration buffer buffer de regenerare – *A se vedea* video buffer.

regenerator regenerator – *A se vedea* repeater.

region regiune – **1.** Zonă rezervată pentru un anumit scop. **2.** Referitor la programarea video, grup contiguu de pixeli ce este tratat ca o unitate. În cazul calculatoarelor Apple Macintosh, de exemplu, o regiune este o zonă dintr-o structură grafPort ce poate fi definită și manipulată ca o entitate. Alt exemplu este zona de lucru dintr-o fereastră.

region fill umplere de regiune – În grafica pe calculator, tehnica de umplere a unei regiuni definite de pe ecran cu o culoare, un model sau alt atribut selectat de utilizator. *A se vedea și* region.

register registru – Memorie de mare viteză dintr-un microprocesor sau alt dispozitiv electronic, utilizată la păstrarea datelor pentru un anumit scop. Fiecare registru din unitatea centrală de prelucrare este desemnat în limbajul de asamblare printr-un nume, cum ar fi *AX* (la un procesor Intel 80x86, registrul care conține rezultatele operațiilor aritmetice) sau *SP* (în diferite procesoare, registrul care conține adresa de memorie a vârfului stivei).

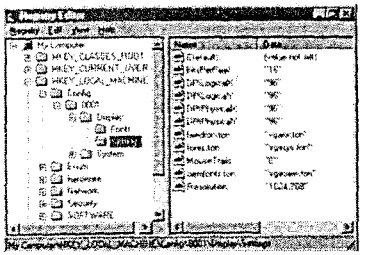
registration realizarea concordanței – Procesul prin care se aliniază precis elementele sau straturile suprapuse ale unui document sau ale unei imagini grafice, astfel încât totul se tipărește în poziția relativă corectă. *A se vedea și* registration marks.

registration marks marcaje de concordanță – Marcaje plasate pe o pagină astfel încât, înainte de tipărire, elementele sau straturile suprapuse ale unui document să poată fi aranjate în poziție corectă unul față de altul. Fiecare element care urmează să fie asamblat are propriile sale marcaje de concordanță; când marcajele se suprapun cu precizie, elementele sunt în poziția corectă. A se vedea ilustrația.

Marcaje de concordanță.

Registry sau **registry** În Windows 95 sau Windows NT, bază de date ierarhică, centrală, utilizată la stocarea informațiilor necesare la configurarea sistemului pentru unul sau mai mulți utilizatori, aplicații și dispozitive hardware. Registry conține informații pe care Windows 95 și Windows NT le consultă continuu în timpul rulării, cum ar fi profilul fiecărui utilizator, aplicațiile instalate la calculator și tipurile de document pe care le poate crea fiecare, parametrilor foilor de proprietăți ale dosarelor și pictogramelor, hardware-ul existent în sistem și porturile utilizate. Registry înlocuiește cele mai multe dintre fișierele .ini (bazate pe text) din Windows 3.*x* și fișierele de configurare MS-DOS (cum ar fi AUTOEXEC.BAT și CONFIG.SYS). Bazele de date Registry din Windows 95 și Windows NT sunt similare, dar există unele diferențe, cum ar fi modul de stocare pe disc. *Se mai numește și* System Registry. *A se vedea și* hierarchical database, .ini, input/output port, property sheet, Registry Editor.

Registry Editor Sub Windows 95, aplicație care permite utilizatorului să editeze intrările din baza de date Registry. A se vedea ilustrația. *Acronim:* REGEDIT. *A se vedea și* Registry.



Registry Editor.

regression analysis analiză regresivă – În statistică, analiza măsurii în care variația unei variabile independente afectează o variabilă dependentă (o variabilă a cărei valoare depinde de valoarea altei variabile). *A se vedea și* multiple regression.

regression testing testare regresivă – Testarea completă a unui program modificat, nu doar a rutinelor la care s-a lucrat, pentru a avea siguranța că nu au apărut erori în urma modificărilor.

relation relație – Structură compusă din atribute (caracteristici individuale, cum ar fi numele și adresa, corespunzătoare coloanelor dintr-un tabel) și tupluri (seturi de valori ale atributelor, cum ar fi clienții, corespunzătoare liniilor dintr-un tabel). Tuplurile nu se pot repeta în cadrul unei

relații; fiecare trebuie să fie unic. Ele nu sunt ordonate; dacă se schimbă între ele două tupluri, relația nu se modifică. În sfârșit, dacă trebuie aplicată teoria relațională, domeniul fiecărui atribut trebuie să fie atomic (cu alte cuvinte, o valoare simplă, nu o structură, cum ar fi un vector sau o înregistrare). Despre o relație în care domeniile tuturor atributelor sunt atomice, se spune că este normalizată sau este în prima formă normală. *A se vedea și* normal form (definiția 1).

relational algebra algebră relațională – Colecție de reguli și operatori care permite manipularea relațiilor (tabelelor). Algebra relațională utilizează de obicei următorii operatori: SELECȚIE, PROIECTARE, PRODUS, REUNIUNE, INTERSECȚIE, DIFERENȚĂ, UNIRE (sau UNIRE INTERIOARĂ) și DIVIZIUNE. Într-o bază de date relațională, se utilizează algebra relațională pentru a elabora proceduri ce creează noi relații pe baza celor existente.

relational calculus calcul relațional – În gestionarea bazelor de date relaționale, metodă neprocedurală de manipulare a relațiilor (tabelelor). Există două familii de calcul relațional: calculul domeniilor și calculul tuplurilor. Din punct de vedere matematic, cele două familii sunt echivalente între ele și cu algebra relațională. Utilizând oricare dintre aceste două familii de calcul relațional, un utilizator poate formula o descriere a relației dorite, pe baza relațiilor existente în baza de date.

relational database bază de date relațională – Bază de date sau sistem de gestionare a bazelor de date care stochează informațiile în tabele (linii și coloane de date) și realizează căutările prin utilizarea datelor din coloanele specificate ale unui tabel pentru a găsi date suplimentare în alt tabel. Într-o bază de date relațională, liniile din tabel reprezintă înregistrări (grupuri de date referitoare la articole separate), iar coloanele reprezintă câmpuri (atribute particulare ale unei înregistrări). Atunci când întreprinde o căutare, o bază de date relațională pune în corespondență câmpul unui tabel și câmpul altui tabel pentru a realiza un al treilea tabel, care combină datele din cele două tabele. De exemplu, dacă un tabel conține câmpurile ID-ANGAJAT, NUME, PRENUME și DATA-ANGAJARE și alt tabel conține câmpurile DEPART,

ID-ANGAJAT și SALARIU, o bază de date relațională poate pune în corespondență câmpurile ID-ANGAJAT din cele două tabele pentru a afla informații cum ar fi numele angajaților care câștigă un anumit salariu sau departamentele în care au fost angajați salariați noi după o anumită dată. Cu alte cuvinte, o bază de date relațională utilizează valorile corespondente din două tabele pentru a corela informațiile dintr-unul cu informațiile din celălalt. Bazele de date cu care se lucrează la microcalculatoare sunt de obicei baze de date relaționale. *De comparat cu* flat-file database, inverted-list database.

relational database management system sistem de gestionare a bazelor de date relaționale – *A se vedea* relational database.

relational expression expresie relațională – Expresie care utilizează un operator relațional, cum ar fi „mai mic decât" sau „mai mare decât", pentru a compara două sau mai multe expresii. O expresie relațională are ca rezultat o valoare booleeană (adevărat/fals). *A se vedea și* Boolean, relational operator.

relational model model relațional – Model de date care le organizează sub formă de relații (tabele). Acesta este modelul implementat la cele mai multe sisteme de gestionare a bazelor de date.

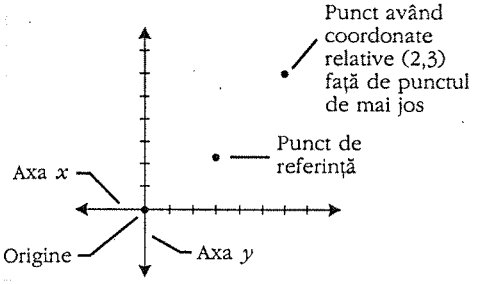
relational operator operator relațional – Operator care permite programatorului să compare două sau mai multe valori sau expresii. Operatorii relaționali utilizați de obicei sunt mai mare decât (>), egal cu (=), mai mic decât (<), diferit de (<>), mai mare sau egal cu (>=) și mai mic sau egal cu (<=). *A se vedea și* relational expression.

relational structure structură relațională – Modul de organizare a unei înregistrări utilizate în implementarea unui model relațional.

relative address adresă relativă – Locație, de exemplu de memorie specificată prin distanța (deplasamentul sau offsetul) față de un punct inițial (adresa de bază). O adresă relativă se calculează de obicei prin adunarea unui offset la adresa de bază. Este ca și cum s-ar calcula adresa unei locuințe luând ca reper un bloc de pe strada respectivă. De exemplu, în cazul adresei 2001 Main Street, se poate considera că adresa de bază este blocul cu adresa 2000 de

pe Main Street, iar offsetul este 1. *Se mai numește și* indirect address (adresă indirectă).

relative coordinates coordonate relative – Coordonate care sunt definite prin distanța față de un punct inițial, nu față de origine (intersecția a două axe). De exemplu, un pătrat definit prin coordonate relative poate fi desenat ca o serie de linii față de un punct inițial de pe ecran, fiecare linie fiind trasată ca o deplasare într-o anumită direcție și la o anumită distanță față de punctul precedent. Întregul pătrat poate fi desenat în altă poziție doar prin modificarea coordonatelor punctului inițial, fără să mai fie necesară recalcularea coordonatelor fiecărui colț față de origine. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* absolute coordinates.



Coordonate relative.

relative movement mișcare relativă – **1.** Mișcare ale cărei distanță și direcție sunt relative la un punct inițial. De exemplu, când este mișcat indicatorul mouse-ului pe ecran, coordonatele noii sale poziții sunt relative la poziția sa inițială. *A se vedea și* relative coordinates, relative pointing device. **2.** În grafica pe calculator și în cinematografie, mișcarea unui obiect față de altul, cum ar fi mișcarea unui cal A văzută din perspectiva unui cal B în timpul unei curse hipice.

relative path cale relativă – Calea implicată de directorul de lucru curent. Când un utilizator introduce o comandă referitoare la un fișier, dacă nu se introduce numele complet de cale, directorul de lucru curent devine calea relativă a fișierului. *De comparat cu* full path.

relative pointing device dispozitiv de indicare relativă – Dispozitiv de control al poziției cursorului (de exemplu, un mouse sau un trackball)

în cazul căruia mișcarea cursorului pe ecran este legată de mișcarea sa, dar nu și de poziție. De exemplu, dacă utilizatorul ridică mouse-ul și-l pune pe suport în alt loc, poziția cursorului de pe ecran nu se modifică, deoarece nu a fost detectată o mișcare (bila mouse-ului nu s-a rotit). Însă atunci când utilizatorul mișcă mouse-ul (bila acestuia se rotește), cursorul își schimbă poziția pe ecran în funcție de direcția mișcării. În cazul dispozitivelor de indicare absolute (cum sunt tabletele grafice), spre deosebire de dispozitivele de indicare relative, poziția dispozitivului într-o zonă definită este asociată întotdeauna unei poziții predefinite de pe ecran. *A se vedea și* relative coordinates, relative movement. *De comparat cu* absolute pointing device.

relative URL adresă URL relativă – Prescurtare de la **relative** uniform **r**esource **l**ocator (indicator de resursă uniform, relativ). Formă de adresă URL în care domeniul și unele sau toate numele de directoare sunt omise, fiind folosite doar numele documentului și extensia (și, uneori, o listă parțială cu nume de directoare). Fișierul indicat este găsit într-o poziție relativă la numele de cale al documentului curent. *Acronim:* RELURL. *A se vedea și* file extension, URL.

relay releu – Comutator activat cu un semnal electric. Releul permite ca un semnal să fie controlat fără a mai fi nevoie de intervenția umană pentru a-l devia pe traseul dorit și, de asemenea, permite ca un semnal de mare putere să fie controlat cu un semnal de relativ mică putere.

release[1] versiune – **1.** O anumită variantă de software, de obicei ultima (ca în expresia „the latest release" – ultima versiune). Unele firme introduc termenul *release* în numele produsului (ca în *Lotus 1-2-3 Release 2.2*). **2.** Variantă de produs disponibilă pe piață. *De comparat cu* beta[2].

release[2] a elibera (1), a scoate pe piață (2) – **1.** A ceda sistemului de operare controlul unui bloc de memorie, unui dispozitiv sau al altei resurse a sistemului. **2.** A lansa oficial pe piață un produs.

reliability fiabilitate – Probabilitatea ca un sistem de calcul sau un dispozitiv să continue să funcționeze pe o anumită perioadă de timp și respectând anumite condiții. Fiabilitatea se măsoară cu ajutorul diferitelor indicatoare de performanță. De exemplu, fiabilitatea unui hard-disc

se exprimă adesea prin durata medie între defecțiuni (MTBF). *A se vedea și* MTBF, MTTR.

reload a reîncărca – **1.** A încărca din nou un program în memorie de pe un dispozitiv de stocare, ca urmare a căderii sistemului sau a altei cauze care a determinat întreruperea execuției programului. **2.** A regăsi o nouă copie a paginii Web vizibile în acel moment în browserul Web.

relocatable address adresă relocabilă – În programare, adresă care trebuie ajustată pentru a reflecta locul real din memorie în care este încărcat un program pentru execuție. În enunțul „Citește octetul aflat la 12 octeți de această instrucțiune", adresa este relocabilă; în enunțul „Citește octetul aflat la adresa 255", adresa nu este relocabilă. Această convenție este comparabilă cu menționarea locului unde se află mașina într-un bloc de parcare, care poate fi „etajul 2, rândul G" într-o zi și „etajul 5, rândul B" în ziua următoare.

relocatable code cod relocabil – Program care este scris astfel încât poate fi încărcat în orice parte a memoriei disponibile, nu doar într-o anumită locație. În cazul unui cod relocabil, se recalculează în timpul execuției referirile la adresele care depind de poziția fizică a programului în memorie, astfel încât instrucțiunile programului să fie executate corect. *A se vedea și* reentrant code.

relocate relocare – Mutarea programelor și a blocurilor de memorie în cadrul unui spațiu disponibil, astfel încât resursele de memorie să fie utilizate flexibil și eficient. Un program relocabil poate fi încărcat de sistemul de operare în orice parte a memoriei disponibile, nu doar într-o anumită zonă. Un bloc de memorie relocabil este o porțiune de memorie ce poate fi mutată de sistemul de operare în funcție de necesități. De exemplu, sistemul poate colecta mai multe blocuri de memorie libere, relocabile, pentru a forma un bloc mai mare, de dimensiunea cerută pentru utilizarea unui program.

RELURL *A se vedea* relative URL.

remark remarcă – *A se vedea* comment, REM statement.

remote de la distanță – Care nu se află în imediata vecinătate, cum ar fi un calculator sau alt dispozitiv care este plasat în alt loc (cameră, clădire sau oraș) și este accesibil printr-un anumit tip de legătură prin cablu sau comunicații.

remote access acces de la distanță – Utilizarea unui calculator de la distanță.

Remote Authentication Dial-In User Service *A se vedea* RADIUS.

remote access server server cu acces de la distanță – Într-o rețea locală, gazdă echipată cu un modem ce permite utilizatorilor să se conecteze la rețea prin liniile telefonice. *Acronim:* RAS.

Remote Access Service Software pentru Windows care permite unui utilizator să obțină accesul de la distanță la serverul de rețea prin intermediul unui modem. *Acronim:* RAS. *A se vedea și* remote access.

remote administration administrare de la distanță – Realizarea unor operații care țin de administrarea sistemului prin acces de la o altă mașină din rețea.

remote communications comunicații de la distanță – Interacțiunea cu un calculator de la distanță printr-o conexiune telefonică sau altă linie de comunicații.

remote computer system sistem de calcul de la distanță – *A se vedea* remote system.

Remote Data Objects Instrument de acces la date orientat spre obiecte, inclus în versiunea Visual Basic 4.0 Enterprise Edition. Remote Data Objects nu are un format nativ de fișier. Poate fi utilizat doar în cazul bazelor de date compatibile cu cele mai recente standarde ODBC. Este apreciat pentru viteza sa și necesitățile minimale de codificare. *Acronim:* RDO. *A se vedea și* ODBC, Visual Basic.

remote login deschiderea unei sesiuni de lucru de la distanță – Deschiderea unei sesiuni de lucru la un calculator de la distanță utilizând calculatorul propriu și conexiune de comunicații de date. După deschiderea sesiunii de lucru, calculatorul utilizatorului se comportă ca un terminal conectat la calculatorul de la distanță. În Internet, deschiderea unei sesiuni de la distanță se realizează în primul rând prin intermediul protocoalelor rlogin și telnet. A se vedea și alogin[1] (definiția 1), telnet.

remote procedure call apel de procedură de la distanță – În programare, apelarea de către un program a unui alt program, aflat într-un sistem de la distanță. În general, cel de-al doilea

program execută un task și returnează rezultatele programului care l-a apelat. *Acronim:* RPC.

remote system sistem de la distanță – Calculatorul sau rețeaua la care obține acces un utilizator prin intermediul unui modem. *A se vedea și* remote access. *De comparat cu* remote terminal.

remote terminal terminal de la distanță – Terminal aflat într-un loc diferit de cel în care se găsește calculatorul la care este atașat. Terminalele de la distanță comunică cu calculatoarele gazdă prin intermediul modemurilor și al liniilor telefonice. *A se vedea și* remote access. *De comparat cu* remote system.

removable disk disc amovibil – Disc care poate fi scos din unitatea de disc. Dischetele sunt amovibile, dar hard-discurile, de obicei, nu sunt. *Se mai numește și* exchangeable disk (disc înlocuibil).

REM statement instrucțiune REM – Prescurtare de la **rem**ark **statement** (instrucțiune de tip remarcă). În limbajul de programare Basic și în limbajele fișierelor batch din MS-DOS și OS/2, instrucțiune care permite introducerea unor comentarii într-un program sau într-un fișier de tip batch. O instrucțiune care începe cu cuvântul *REM* este ignorat de interpretor, compilator sau procesorul de comenzi. *A se vedea și* comment.

rename redenumire – La majoritatea clienților FTP și în multe alte sisteme, comandă care permite utilizatorului să schimbe numele unui fișier sau al unui grup de fișiere.

render a randa – A produce o imagine grafică plecând de la un fișier de date, la un dispozitiv de ieșire cum ar fi displayul sau imprimanta.

rendering randare – Crearea unei imagini ce conține modele geometrice, utilizând culori și umbre pentru ca imaginea să aibă un aspect cât mai apropiat de realitate. Inclusă de obicei în pachetele de modelare geometrică (de exemplu, în programele CAD), randarea utilizează formule matematice pentru a descrie poziția unei surse de lumină în raport cu obiectul și pentru a calcula zonele puternic luminate, cele umbrite sau cele în care culoarea își schimbă nuanța. Realismul variază de la reprezentarea unor poligoane opace, umbrite, până la imagini foarte complexe, care se apropie de calitatea fotografică. *A se vedea și* ray tracing.

repaginate a repagina – Într-un document, a recalcula salturile la pagină nouă.

Repeat În Microsoft Word, comandă prin care se determină repetarea informațiilor din ultima casetă de dialog sau ultima sesiune de editare neîntreruptă.

repeat counter contor de repetiții – Contorul unei bucle; de obicei, un registru care păstrează numărul ce indică de câte ori a fost sau trebuie executat un proces repetitiv.

repeater repetor – Dispozitiv utilizat în circuitele de comunicații pentru a micșora distorsiunile prin amplificarea sau regenerarea semnalului, astfel încât să poată fi transmis mai departe având intensitatea și forma originală. Într-o rețea, repetorul conectează două rețele sau două segmente de rețea la nivelul fizic al modelului ISO/OSI și regenerează semnalul.

repeating Ethernet Ethernet cu repetor – *A se vedea* repeater.

repeat key tastă de repetare – La unele tastaturi, tastă ce trebuie menținută apăsată pentru a se repeta automat codul caracterului generat de acționarea unei taste. Cele mai multe tastaturi nu au această tastă, deoarece repetarea automată se realizează atunci când tasta care generează codul de caracter este menținută apăsată un anumit interval de timp. De comparat cu typematic.

RepeatKeys În Windows 95, caracteristică ce permite unui utilizator cu probleme de mobilitate să ajusteze sau să dezactiveze tastarea automată, pentru a nu o activa din greșeală, ca urmare a ridicării cu întârziere a degetelor de pe taste. *A se vedea și* typematic. *De comparat cu* BounceKeys, FilterKeys, MouseKeys, ShowSounds, SoundSentry, StickyKeys, ToggleKeys.

repetitive strain injury afecțiune produsă de solicitări repetate – Afecțiune a tendoanelor, ligamentelor și nervilor, cauzată de repetarea îndelungată a acelorași mișcări. Afecțiunea produsă de solicitări repetate apare în special la cei care lucrează ore întregi cu calculatoare lipsite de echipamente de protecție, cum ar fi suportul pentru încheietura mâinii. *Acronim:* RSI. *A se vedea și* carpal tunnel syndrome, wrist support.

replace a înlocui – A pune alte date în locul altora, de obicei în urma unei căutări a datelor care urmează să fie înlocuite. Aplicațiile bazate pe text, cum sunt procesoarele de texte, conțin de obicei comenzi de căutare și înlocuire. În cazul unei astfel de operații, trebuie specificate vechile date și cele noi, existând posibilitatea

că procedurile de căutare și înlocuire să facă sau nu deosebirea între literele mari și cele mici, în funcție de programul de aplicație. *A se vedea și* search[1], search and replace.

replication reproducere – În sistemele de gestionare a bazelor de date distribuite, procesul de copiere integrală sau parțială a unei baze de date în alt loc din rețea. Reproducerea permite sistemelor de baze de date distribuite să rămână sincronizate. *A se vedea și* distributed database, distributed database management system.

report raport – Prezentarea informațiilor referitoare la o anumită temă, efectuată de obicei într-o formă tipărită. Rapoartele realizate cu calculatoare și un software corespunzător pot conține text, grafică și diagrame. Programele de baze de date pot oferi funcții speciale de creare și generare a rapoartelor. Software-ul de tehnoredactare computerizată și imprimantele cu laser sau mașinile de cules permit tipărirea rapoartelor la un nivel înalt de calitate.

report generator generator de rapoarte – Aplicație, de obicei inclusă într-un program de gestionare a bazelor de date, care utilizează un „formular" de raport pentru a prezenta conținutul bazei de date. Generatorul de rapoarte permite utilizatorului să selecteze anumite câmpuri sau intervale de câmpuri din înregistrare, să facă prezentarea mai atractivă și să specifice anumite caracteristici, cum ar fi titlurile, antetul, numerele de pagină și fonturile.

report writer creator de rapoarte – *A se vedea* report generator.

repository depozit – **1.** Ansamblu de informații referitoare la un sistem de calcul. **2.** Superset al unui dicționar de date. *A se vedea și* data dictionary.

reprogrammable PROM memorie PROM reprogramabilă – *A se vedea* EPROM.

reprogrammable read-only memory memorie reprogramabilă numai pentru citire – *A se vedea* EPROM.

Request for Comments *A se vedea* RFC.

Request for Discussion Propunere oficială de luare în discuție a înființării unui grup de informare în ierarhia Usenet, primul pas al unui proces care se termină cu o chemare la votare. *Acronim:* RFD. *A se vedea și* traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

Request to Send *A se vedea* RTS.

required hyphen liniuță de despărțire necesară – *A se vedea* hyphen.

Research Libraries Information Network Catalogul on-line publicat de Research Libraries Group, din care fac parte multe dintre bibliotecile de cercetare din Statele Unite. *Acronim:* RLIN.

reserve rezervare – Comandă prin care se alocă o zonă de disc contiguă pentru spațiul de lucru al unui dispozitiv. Această comandă este recunoscută de dispozitivele video digitale.

reserve accumulator acumulator de rezervă – Registru auxiliar de stocare, utilizat de obicei pentru a păstra rezultatele intermediare ale unui calcul complex.

reserved character caracter rezervat – Caracter de pe tastatură care are o semnificație specială într-un program și, ca urmare, nu poate face parte, în mod normal, din numele de fișiere, documente și alte instrumente generate de utilizator, cum ar fi macrocomenzile. Printre caracterele rezervate de obicei pentru utilizări speciale se numără asteriscul (*), diagonala la stânga (\), diagonala la dreapta (/), semnul de întrebare (?) și bara verticală (|).

reserved memory memorie rezervată – *A se vedea* UMA.

reserved word cuvânt rezervat – Cuvânt care are o semnificație specială într-un program sau un limbaj de programare. Cuvintele rezervate sunt de obicei acelea care sunt folosite ca instruc- țiuni de control (IF, FOR, END), ca declarații de date și așa mai departe. Un cuvânt rezervat poate fi utilizat doar în anumite condiții prestabilite; nu poate face parte din numele de documente, fișiere, etichete, variabile și alte instrumente generate de utilizator, cum ar fi macrocomenzile.

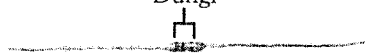
reset button buton de reset – Dispozitiv care permite repornirea calculatorului fără oprirea alimentării. *De comparat cu* big red switch.

resident font font rezident – *A se vedea* internal font.

resident program program rezident – *A se vedea* TSR.

resistance rezistență – Capacitatea de a se opune (rezista) la trecerea curentului electric. Cu excepția superconductoarelor, toate materialele prezintă o rezistență electrică mai mare sau mai mică. Cele cu o rezistență foarte mică (cum sunt metalele) sunt bune conducătoare de electricitate și se numesc *conductoare*. Cele cu o rezistență foarte mare (cum sunt sticla sau cauciucul) sunt rele conducătoare de electricitate și se numesc *neconductoare* sau *izolatoare*.

resistor rezistor – Element de circuit care are rolul de a introduce o anumită rezistență electrică. A se vedea ilustrația.



Rezistor. Dungile indică rezistența în ohmi și toleranța (limitele între care poate varia valoarea rezistenței indicate).

resize a redimensiona – A face ca un obiect sau un spațiu să devină mai mare sau mai mic. *Se mai numește și* scale (a scala).

resolution rezoluție – **1.** Finețea detaliilor redate de o imprimantă sau de un monitor la reproducerea unei imagini. În cazul imprimantelor care creează caracterele din puncte mici și apropiate, rezoluția se măsoară în puncte pe inci (dpi, dots per inch) și variază, aproximativ, de la 125 dpi, rezoluția oferită de imprimantele matriceale de calitate scăzută, la 600 dpi, rezoluția unor imprimante cu laser și cu jet de cerneală (echipamentele de culegere pot tipări la rezoluții de peste 1.000 dpi). În cazul displayurilor video, numărul de pixeli este determinat de modul de grafică și de adaptorul video, dar dimensiunea imaginii afișate depinde de dimensiunea și modul în care este reglat monitorul. Prin urmare, rezoluția unui display video este reprezentată de numărul total de pixeli afișați pe orizontală și pe verticală. A se vedea tabelul. *A se vedea și* high resolution, low resolution. **2.** Procesul de translatare a unei adrese de tip nume de domeniu într-o adresă IP și viceversa. *A se vedea și* DNS.

resolve a rezolva – **1.** Într-o bază de date sau un tabel de căutare, a stabili corespondența dintre două informații. **2.** A găsi o configurație în care nu apar conflicte hardware. **3.** A converti o adresă logică într-una fizică sau viceversa.

resource resursă – **1.** Orice parte a unui sistem de calcul sau rețele, cum ar fi o unitate de disc, o imprimantă sau o zonă de memorie, care poate fi alocată unui program sau proces pe durata rulării. **2.** Articol de date sau cod ce poate fi utilizat de mai multe programe sau în mai multe locuri dintr-un program, cum ar fi, într-un mediu bazat pe ferestre, o casetă de dialog, un efect sonor sau un font. Mulțe caracteristici ale unui program pot fi modificate prin adăugarea sau înlocuirea unor resurse, fără să fie necesară recompilarea codului sursă al programului. De asemenea, resursele pot fi copiate și lipite dintr-un program în altul, de obicei cu ajutorul unui program utilitar specializat, numit *editor de resurse*.

resource allocation alocarea resurselor – Procesul de distribuire a facilităților dintr-un sistem de calcul diferitelor componente ale unei lucrări, în vederea executării acesteia.

REZOLUȚIILE DE ECRAN FRECVENT UTILIZATE DE CALCULATOARELE PERSONALE

Calculatoare IBM PC și compatibile	
Monochrome Display Adapter (MDA)	720 de pixeli pe orizontală x 350 de pixeli pe verticală
Color/Graphics Adapter (CGA)	640 de pixeli pe orizontală x 200 de pixeli pe verticală
Enhanced Graphics Adapter (EGA)	640 de pixeli pe orizontală x 350 de pixeli pe verticală
Professional Graphics Adapter (PGA)	640 de pixeli pe orizontală x 480 de pixeli pe verticală
Multi-Color Graphics Array (MCGA)	640 de pixeli pe orizontală x 480 de pixeli pe verticală
Video Graphics Array (VGA)	720 de pixeli pe orizontală x 400 de pixeli pe verticală în modul de text, 640 de pixeli pe orizontală x 480 de pixeli pe verticală în modul de grafică
eXtended Graphics Array (XGA)	1024 de pixeli pe orizontală x 768 de pixeli pe verticală
Super Video Graphics Array (SVGA)	1024 de pixeli pe orizontală x 768 de pixeli pe verticală sau 1280 de pixeli pe orizontală x 1024 de pixeli pe verticală
Calculatoare Apple Macintosh	
Macintosh Classic	512 de pixeli pe orizontală x 342 de pixeli pe verticală
Familia Macintosh II	640 de pixeli pe orizontală x 480 de pixeli pe verticală la monitoarele alb-negru de 12 inci și la cele color de 13 inci.

resource data date ale resursei – Structurile de date, şabloanele, procedurile de definire, rutinele de gestionare, hărţile de pictograme şi aşa mai departe, asociate unei anumite resurse, cum ar fi un meniu, o fereastră sau o casetă de dialog. *A se vedea şi* resource (definiţia 2), resource fork.

resource file fişier de resurse – Fişier care conţine date ale resursei şi harta resursei, care le indexează. *A se vedea şi* resource (definiţia 2), resource fork.

resource fork segmentul resurselor – Unul dintre cele două segmente ale unui fişier Apple Macintosh (celălalt este *segmentul datelor*). Segmentul resurselor conţine articole de informaţii reutilizabile ce pot fi folosite de program în timpul execuţiei, cum ar fi fonturi, pictograme, ferestre, casete de dialog, meniuri şi codul propriu-zis al programului. În cazul unui document creat de utilizator, datele sunt stocate de obicei în segmentul de date, dar poate fi utilizat şi segmentul de resurse, pentru stocarea unor articole folosite de mai multe ori în document. De exemplu, într-o stivă HyperCard, datele care alcătuiesc fiecare cartelă (înregistrare) din stivă sunt păstrate în segmentul de date; secvenţele sonore digitale şi pictogramele care pot fi utilizate de mai multe ori sunt stocate în segmentul de resurse. Utilizarea unor astfel de resurse simplifică dezvoltarea programului, deoarece resursele pot fi create şi modificate independent de codul programului. *A se vedea şi* HyperCard, resource (definiţia 2). *De comparat cu* data fork.

resource ID identificator de resursă – Referitor la calculatoarele Macintosh, număr care identifică o anumită resursă în cadrul unui tip de resursă (de exemplu, un anumit meniu dintre resursele de tip MENU utilizate de un program). *A se vedea şi* resource (definiţia 2).

Resource Reservation Setup Protocol Protocol de comunicaţii ce permite lucrul cu „lăţime de bandă la cerere". Un destinatar de la distanţă cere ca o anumită mărime de lăţime de bandă să fie rezervată de server pentru un flux de date; serverul răspunde printr-un mesaj (asemănător mesajelor RSVP – repondez s'il vous plaît – cu care se răspunde unei invitaţii) care anunţă dacă cererea a fost satisfăcută sau nu. *Acronim:* RRSP, RSVP.

resource type tip de resursă – Una dintre numeroasele clase de resurse structurale şi procedurale ale sistemului de operare Macintosh, cum ar fi codul, fonturile, ferestrele, casetele de dialog, şabloanele, pictogramele, modelele, şirurile, driverele, cursoarele, tabelele de culori şi meniurile. Tipurile de resursă sunt identificate de etichete cum ar fi CODE pentru blocurile de instrucţiuni, FONT pentru fonturi, CURS pentru cursoarele de mouse şi aşa mai departe. *A se vedea şi* resource (definiţia 2), resource fork.

response time timp de răspuns – **1.** Timpul (exprimat de obicei printr-o valoare medie) scurs între emiterea unei cereri şi furnizarea datelor solicitate (sau trimiterea unui răspuns care anunţă imposibilitatea furnizării lor). **2.** Timpul necesar unui circuit de memorie sau unui dispozitiv de stocare pentru a furniza datele solicitate de unitatea centrală de prelucrare (CPU).

restart repornire – *A se vedea* reboot.

restore[1] restaurare – Refacerea unui fişier sau a mai multor fişiere. *A se vedea şi* backup, recovery.

restore[2] a restaura – A copia fişiere dintr-un dispozitiv de stocare de siguranţă în locul unde trebuie să se găsească în mod normal, în special atunci când fişierele sunt copiate pentru a le înlocui pe cele pierdute sau şterse accidental.

restricted function funcţie interzisă – Funcţie sau operaţie care poate fi executată doar în anumite condiţii, în special atunci când unitatea centrală de prelucrare (CPU) funcţionează în modul privilegiat. *A se vedea şi* privileged mode.

Restructured Extended Executor *A se vedea* REXX.

retrace cursă inversă – La un monitor cu baleiaj continuu, traseul urmat de fasciculul de electroni la revenirea din marginea dreaptă în cea stângă sau din marginea de jos în cea de sus a ecranului. Cursa inversă aduce fasciculul de electroni în poziţia din care se începe o nouă baleiere pe orizontală sau pe verticală. Pe perioada cursei inverse, fasciculul este stins, pentru a nu produce linii nedorite pe ecran. Cursa inversă se execută de mai multe ori într-o secundă, fiind utilizate semnale de sincronizare care asigură stingerea şi activarea corespunzătoare a fasciculului de electroni. *A se vedea şi* blanking, horizontal retrace, raster display, vertical retrace.

retrieve a regăsi – A obţine un anumit articol sau set de date prin localizarea şi returnarea lui programului sau utilizatorului care l-a solicitat. Calculatoarele pot regăsi informaţiile pe orice dispozitiv de stocare (disc, bandă sau memorie).

return a returna – **1.** A transfera controlul sistemului de la rutina sau programul apelat înapoi la rutina sau programul apelant. Unele limbaje conţin pentru această acţiune o instrucţiune explicită, numită *return* sau *exit*; altele permit returnarea doar la sfârşitul rutinei sau al programului apelat (după executarea ultimei instrucţiuni). *A se vedea şi* call[2] (definiţia 2). **2.** A prezenta rezultatele obţinute de rutina apelată rutinei sau programului apelant.

return code cod de returnare – În programare, cod care este utilizat pentru a raporta rezultatele unei proceduri sau pentru a influenţa evenimentele ulterioare atunci când o rutină sau un proces se termină şi returnează controlul sistemului unei alte rutine. De exemplu, codurile de returnare pot indica dacă o operaţie s-a încheiat cu succes sau nu şi, ca urmare, pot fi utilizate pentru a se stabili ce se execută în continuare.

return from the dead a reînvia – A obţine din nou accesul la Internet după o deconectare.

Return key tasta Return – Tastă care se utilizează pentru a indica terminarea introducerii datelor sau începerea executării acţiunii prestabilite dintr-o casetă de dialog. La tastaturile calculatoarelor IBM PC şi ale celor compatibile, această tastă este etichetată ENTER. În cazul unei maşini de scris, tasta echivalentă determină revenirea la începutul rândului următor a carului care transportă hârtia, de unde şi numele (return = întoarcere, în limba engleză).

return to zero revenire la zero – Se notează prescurtat RZ. Metodă de înregistrare magnetică, în care condiţia de referinţă (starea „neutră") este absenţa magnetizării. *De comparat cu* non-return to zero.

reusability posibilitate de reutilizare – Capacitatea unui cod sau program de a fi utilizat din nou, în altă aplicaţie sau în alt sistem.

Reverse Address Recognition Protocol *A se vedea* RARP.

Reverse ARP *A se vedea* RARP.

reverse byte ordering ordonare inversă a octeţilor – *A se vedea* little endian.

reverse engineering reproducere de tehnologie – Analizarea unui produs finit în vederea stabilirii modului în care a fost realizat. De exemplu, se poate studia un cip de memorie ROM pentru a se afla ce instrucţiuni conţine sau nou sistem de calcul pentru a se vedea ce caracteristici are. În cazul unui program, „reproducerea de tehnologie" implică de obicei decompilarea unei porţiuni substanţiale a codului obiect şi studierea codului rezultat.

reverse path forwarding transmitere cu cale inversă – Într-o reţea TCP/IP, tehnică de luare a deciziilor de rutare prin utilizarea adresei de expediere a unei datagrame, nu a adresei de destinaţie. Transmiterea cu cale inversă este utilizată în aplicaţiile de difuzare şi de difuzare pe grupuri, deoarece reduce transmisiile redundante. *Acronim:* RPF. *A se vedea şi* datagram, TCP/IP.

reverse Polish notation notaţie poloneză inversă – *A se vedea* postfix notation.

reverse video video invers – Referitor la un display, inversarea între ele a ariilor luminoase şi întunecate într-o zonă selectată a ecranului. De exemplu, dacă textul este afişat cu caractere albe pe un fundal negru, în modul video invers va fi afişat cu caractere negre pe un fundal alb. Programatorii utilizează de obicei modul video invers ca modalitate de evidenţiere pe ecran a textului sau a articolelor speciale (de exemplu, opţiunile de meniu sau cursorul).

revert a reveni – A recurge la ultima versiune salvată a unui document. Dacă se dă această comandă, aplicaţia abandonează modificările efectuate în document de la ultima salvare.

Revisable-Form-Text DCA Standard din Document Content Architecture (DCA) care descrie modul de stocare al unui document astfel încât formatarea să poată fi modificată de destinatar. Un standard înrudit este Final-Form-Text DCA. *Acronim:* RFTDCA. *A se vedea şi* DCA. *De comparat cu* Final-Form-Text DCA.

rewind derulare înapoi – A derula o rolă de bandă sau o casetă spre capătul de început.

rewritable digital video disc disc video digital cu rescriere – Tehnologie care permite înregistrarea datelor pe discuri cu aceeaşi capacitate ca şi discurile video digitale (DVD), dar care oferă posibilitatea de rescriere, ca în cazul compact-discurilor cu rescriere (CD-RW). *A se vedea şi* digital video disc, PD-CD drive.

rewrite a rescrie – A scrie din nou, în special în situațiile în care informațiile nu sunt înregistrate permanent, cum este cazul memoriilor RAM sau al afișării video. *Se mai numește și* refresh (a reîmprospăta), regenerate (a regenera). *A se vedea și* dynamic RAM.

REXX Acronim pentru **R**estructured **Ex**tended **Ex**ecutor. Limbaj de programare structurat, utilizat la calculatoarele mainframe IBM și sub sistemul de operare OS/2 Version 2.0. Programele REXX invocă programe de aplicație și comenzi ale sistemului de operare.

RF *A se vedea* radio frequency.

RFC Acronim pentru **R**equest **f**or **C**omments (invitație la discuții). Document în care este publicat un standard, un protocol sau alte informații referitoare la funcționarea Internetului. În realitate, documentul RFC este emis sub controlul organismului IAB *după* discuții și are rolul de standard. Documentele RFC pot fi obținute din surse cum ar fi InterNIC.

RFD *A se vedea* Request for Discussion.

RFI Acronim pentru **r**adio **f**requency **i**nterference (interferență cu radiofrecvențe). Zgomot introdus într-un circuit electronic, cum sunt cele din aparatele de radio și televizoare, de radiațiile electromagnetice produse de alt circuit, cum ar fi calculatorul.

RF shielding ecranare RF – Structură (de obicei o împletitură de metal sau o folie metalizată) care are rolul de a preveni trecerea radiațiilor electromagnetice din domeniul radiofrecvențelor (RF). Ecranarea RF este utilizată fie pentru a împiedica pătrunderea radiațiilor din domeniul radiofrecvențelor în interiorul unui dispozitiv, fie pentru a împiedica ieșirea lor dintr-un dispozitiv care le produce. Fără o ecranare corespunzătoare, dispozitivele care utilizează sau emit radiofrecvențe pot interfera între ele; de exemplu, funcționarea unui mixer electric poate perturba o emisiune de televiziune. Calculatoarele generează radiofrecvențe și, pentru a respecta standardele FCC (Federal Communications Commision), trebuie să fie ecranate corespunzător, pentru a preveni propagarea acestor radiații în exterior. Carcasa metalică a calculatorului asigură, în cea mai mare parte, ecranarea RF. Dispozitivele care respectă standardele FCC tipul A pot fi utilizate în mediile comerciale. Dispozitivele care respectă standardele mai stricte

FCC tipul B pot fi utilizate la domiciliu. *A se vedea și* radio frequency, RFI.

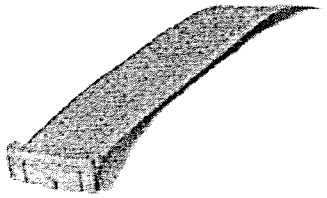
RFTDCA *A se vedea* Revisable-Form-Text DCA.

RGB Acronim pentru **r**ed-**g**reen-**b**lue (roșu-verde-albastru). Model de descriere a culorilor produse prin emiterea luminii (ca la monitoarele video), nu prin absorbția ei (ca la tipărirea cu cerneală pe hârtie). Cele trei tipuri de conuri (celule receptoare) din ochi sunt sensibile la luminile roșie, verde și albastră. Prin urmare, aceste trei culori primare aditive pot fi combinate în anumite proporții pentru a genera orice culoare do- rită. Dacă nu se include nici o culoare, se obține negru; dacă cele trei culori sunt incluse în proporție de 100% fiecare, se obține alb. *A se vedea și* CMYK, RGB monitor. *De comparat cu* CMY.

RGB display display RGB – *A se vedea* RGB monitor.

RGB monitor monitor RGB – Monitor color care primește semnalele pentru nivelul de roșu, verde și albastru prin linii separate. În general, monitorul RGB produce imagini mai precis conturate și mai curate decât monitorul cu semnal complex, care primește semnalele pentru nivelul celor trei culori printr-o singură linie. *A se vedea și* RGB. *De comparat cu* composite video display.

ribbon cable cablu de tip panglică – Cablu plat care conține până la 100 de fire paralele pentru transportul datelor și al semnalelor de control. De exemplu, cablurile de tip panglică sunt utilizate în interiorul carcasei calculatorului pentru a conecta unitățile de disc la controllere. A se vedea ilustrația.



Cablu de tip panglică.

ribbon cartridge cartuș cu bandă – Modul consumabil care conține o panglică textilă îmbibată cu cerneală sau un film din material plastic pe care a fost depus un strat de carbon. Multe

imprimante cu impact utilizează cartușe cu bandă pentru a simplifica operația de schimbare a benzii.

Rich Text Format Variantă modificată a îndrumarului de formatare DCA (Document Content Architecture), utilizată la transferarea între aplicații a documentelor cu text formatat, chiar dacă aplicațiile rulează pe platforme diferite, de exemplu una la un calculator IBM, iar alta la un calculator Apple Macintosh. *Acronim:* RTF. *A se vedea și* DCA.

right click a executa clic-drept – A realiza o selecție utilizând butonul din partea dreaptă a mouse-ului sau a altui dispozitiv de indicare. În mediul Windows 95, o asemenea acțiune determină, de obicei, deschiderea unui meniu pop-up, care prezintă opțiunile aplicabile obiectului pe care este plasat cursorul. *A se vedea și* mouse, pointing device.

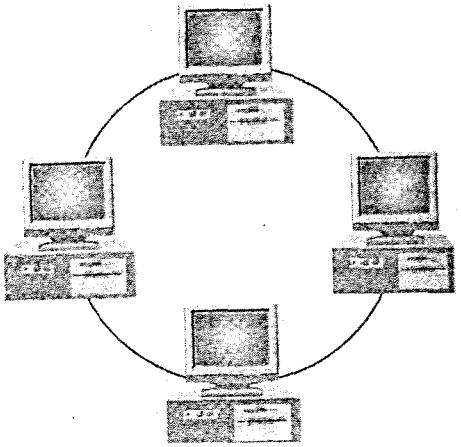
right justification aliniere la dreapta – Referitor la culegerea caracterelor, prelucrarea textelor și tehnoredactarea computerizată, procesul de aliniere a textului de-a lungul marginii din dreapta a unei coloane sau pagini. Marginea din stânga a textului rămâne franjurată. *A se vedea și* justify (definiția 1), rag. *De comparat cu* full justification, left justification.

right-justify a alinia la dreapta – A alinia rândurile textului și alte elemente astfel încât marginea din dreapta să formeze o linie dreaptă. *A se vedea și* align (definiția 1), rag. *De comparat cu* left-justify.

rigid disk disc rigid – *A se vedea* hard disk.

ring network rețea de tip inel – Rețea locală în care dispozitivele (nodurile) sunt conectate în buclă închisă (inel). Într-o rețea de tip inel, mesajele circulă de la un nod la altul, într-o singură direcție. Când un nod primește un mesaj, examinează adresa de destinație, atașată la mesaj. Dacă adresa coincide cu adresa sa, acceptă mesajul; dacă nu, regenerează semnalul și trimite mesajul nodului următor din rețea. Această regenerare permite unei rețele de tip inel să acopere distanțe mai mari decât rețelele de tip stea sau de tip magistrală. De asemenea, inelul poate fi conceput astfel încât să fie ocolite nodurile defecte sau cu o funcționare necorespunzătoare. Însă, din cauza structurii de buclă închisă, adăugarea unui nou nod poate fi dificilă. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* token

passing, token ring network. *De comparat cu* bus network, star network.



Rețea de tip inel.

RIP *A se vedea* raster image processor.

RISC Acronim pentru **r**educed **i**nstruction **s**et **c**omputing (prelucrarea datelor pe baza unui set redus de instrucțiuni). Model de microprocesor care urmărește prelucrarea rapidă și eficientă a unui set alcătuit dintr-un număr relativ mic de instrucțiuni simple, care acoperă majoritatea instrucțiunilor decodificate și executate de un calculator. Arhitectura RISC optimizează aceste instrucțiuni astfel încât să poată fi executate foarte rapid (de obicei, într-o singură perioadă de ceas). Ca urmare, cipurile RISC execută instrucțiuni simple, lucrând mai rapid decât microprocesoarele de tip CISC (prelucrarea datelor pe baza unui set complex de instrucțiuni), care sunt procesoare de uz general, concepute să folosească un set mai mare de instrucțiuni. În situațiile în care trebuie executate instrucțiuni complexe, microprocesoarele RISC sunt totuși mai lente decât cele de tip CISC, deoarece instrucțiunile complexe trebuie descompuse în mai multe instrucțiuni de mașină ce pot fi executate de cipurile RISC. Din familia microprocesoarelor RISC fac parte cipurile SPARC (produs de Sun Microsystems), 88000 (produs de Motorola), i860 (produs de Intel) și PowerPC (creat de Apple, IBM și Motorola). *A se vedea și* architecture, SPARC. *De comparat cu* CISC.

Rivest-Shamir-Adleman encryption *A se vedea* RSA encryption.

RJ-11 connector conector RJ-11 – *A se vedea* phone connector.

RJ-11 jack jack RJ-11 – *A se vedea* phone connector.

RLIN *A se vedea* Research Libraries Information Network.

RLL encoding codificare RLL – *A se vedea* run-length limited encoding.

rlogin[1] **1.** Protocol utilizat la deschiderea unei sesiuni de lucru la un calculator din rețea, în care sistemul local furnizează automat numele de conectare al utilizatorului. *A se vedea și* communications protocol, logon. *De comparat cu* telnet[1]. **2.** Comandă din sistemul de operare BSD UNIX care permite utilizatorului să deschidă o sesiune de lucru la un calculator de la distanță utilizând protocolul rlogin. *A se vedea și* BSD UNIX.

rlogin[2] a utiliza protocolul rlogin – A realiza o conexiune cu un calculator din rețea utilizând protocolul rlogin.

RLSD Acronim pentru **R**eceived **L**ine **S**ignal **D**etect. *A se vedea* DCD.

RMM *A se vedea* real-mode mapper.

.ro În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în România.

robopost a publica automat – A publica automat articole într-un grup de informare, adesea prin intermediul unui robot. *A se vedea și* bot (definiția 3), newsgroup, post.

robot robot – **1.** Mașină care poate să sesizeze o intrare și să reacționeze la ea cu un anumit grad de inteligență, producând modificări în vecinătatea sa. În cazul ideal, acțiunile robotului se desfășoară fără supraveghere umană. Deși roboții sunt concepuți adesea pentru a imita mișcările umane cu care se execută diferite activități, ei au rareori un aspect uman. De obicei, roboții sunt utilizați la fabricarea unor produse, cum ar fi automobilele sau calculatoarele. *A se vedea și* robotics. **2.** *A se vedea* bot, spider.

robotics robotică – Ramură a ingineriei care se ocupă de crearea și instruirea roboților. Specialiștii în robotică trebuie să aibă cunoștințe din mai multe domenii, cum ar fi mecanica, electronica, cibernetica, bionica și inteligența artificială, pentru ca roboții creați de ei să fie dotați cu capacitate senzorială, dexteritate, independență

și flexibilitate cât mai mare cu putință. *A se vedea și* artificial intelligence, bionics, cybernetics.

robust robust – Capabil să funcționeze bine în situații neprevăzute.

ROFL Acronim pentru **r**olling **o**n the **f**loor, **l**aughing (râd de mă tăvălesc pe jos). Expresie utilizată de obicei în grupurile de informare și conferințele on-line pentru a indica aprecierea unei glume sau a altei situații comice. *Se mai numește și* ROTFL.

role-playing game joc de roluri – Joc on-line, cum ar fi MUD, în care participanții preiau identitatea personajelor care interacționează între ele. Deseori, aceste jocuri au decoruri fantastice sau științifico-fantastice și un set de reguli pe care toți jucătorii sunt obligați să le respecte. *A se vedea și* MUD.

rollback a reveni – A se reîntoarce la o condiție anterioară, stabilă, ca atunci când conținutul unui hard-disc este restaurat cu ajutorul unei copii de siguranță în urma unei erori distructive.

ROM 1. Acronim pentru **r**ead-only **m**emory (memorie numai pentru citire). Circuit cu semiconductoare în care datele sunt stocate permanent în timpul procesului de fabricație. Utilizarea acestei tehnologii este viabilă din punct de vedere economic numai atunci când trebuie produse cantități mari de cipuri; pentru modele experimentale sau număr mic de cipuri, soluția cea mai bună este utilizarea memoriilor PROM sau EPROM. **2.** Acronim pentru **r**ead-only **m**emory (memorie numai pentru citire). Orice circuit cu semiconductoare care are rolul de memorie și care permite citirea, dar nu și modificarea datelor stocate (fie că sunt introduse în timpul fabricației, fie că sunt introduse prin programare, ca în cazul memoriilor PROM sau EPROM). *A se vedea și* EEPROM, EPROM, PROM.

roman roman – Stil de caractere în care caracterele sunt drepte, nu aplecate spre dreapta. *A se vedea și* font family. *De comparat cu* italic.

ROM Basic Interpretor de Basic stocat într-o memorie ROM, astfel că programatorul poate începe programarea imediat după pornirea calculatorului, fără să mai fie necesară încărcarea unui interpretor de pe disc sau bandă. Multe din vechile calculatoare casnice erau dotate cu programe ROM Basic.

ROM BIOS Acronim pentru **r**ead-only **m**emory **b**asic **i**nput/**o**utput **s**ystem (sistem de intrare-ieșire de bază stocat în memorie numai pentru citire). *A se vedea* BIOS.

ROM card cartelă cu memorie ROM – Modul plug-in care conține unul sau mai multe fonturi de imprimantă, programe, jocuri sau alte informații stocate într-o memorie ROM. O cartelă cu memorie ROM obișnuită are aproximativ suprafața unei cărți de credit, dar este de câteva ori mai groasă. Permite stocarea informațiilor direct pe plăcile cu circuite integrate. *Mai este numită și* font card (cartelă cu fonturi), game card (cartelă cu jocuri). *A se vedea și* ROM (definiția 1), ROM cartridge.

ROM cartridge cartuș cu memorie ROM – Modul plug-in care conține unul sau mai multe fonturi de imprimantă, programe, jocuri sau alte informații stocate în cipuri de memorie ROM aflate pe o placă introdusă într-o casetă de plastic, având un conector ieșit în afară pentru a putea fi atașată la o imprimantă, un calculator, un sistem de jocuri sau alt dispozitiv. De exemplu, un cartuș care se atașează la un sistem de jocuri este un cartuș cu memorie ROM. *Se mai numește și* game cartridge (cartuș cu jocuri). *A se vedea și* ROM (definiția 1), ROM card.

ROM emulator emulator de memorie ROM – Circuit special care conține memorie RAM ce este conectată la un calculator țintă în locul cipurilor de memorie ROM ale acestuia. Un alt calculator scrie conținutul memoriei RAM și apoi calculatorul țintă citește această memorie ca și cum ar fi memorie ROM. Emulatoarele de memorie ROM sunt utilizate la depanarea software-ului rezident în memorie ROM fără cheltuielile și întârzierile determinate de fabricarea cipurilor de memorie ROM. Cu toate că folosirea unui emulator de memorie ROM este mai costisitoare decât programarea unei memorii EPROM, această metodă este adesea preferată, deoarece conținutul memoriei poate fi modificat mult mai rapid decât în cazul unei memorii EPROM. *Se mai numește și* ROM simulator (simulator de ROM). *A se vedea și* EEPROM, EPROM, ROM (definiția 1).

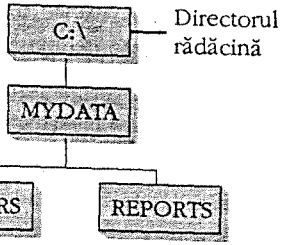
ROM simulator simulator de memorie ROM – *A se vedea* ROM emulator.

root rădăcină – Nivelul principal sau cel mai de sus dintr-un set de informații organizat ierarhic.

Rădăcina este punctul din care subseturile se ramifică într-o secvență logică, de la general la particular. *A se vedea și* leaf, tree.

root account cont rădăcină – În cazul sistemelor UNIX, contul care controlează funcționarea unui calculator. Administratorul de sistem utilizează acest cont pentru a întreține sistemul. *Se mai numește și* superuser (superutilizator). *A se vedea și* system administrator.

root directory director rădăcină – Punctul de intrare în arborele de directoare al unei structuri ierarhice de directoare, bazate pe discuri. Din acest punct se ramifică diferite directoare și subdirectoare, fiecare conținând unul sau mai multe fișiere și subdirectoare. De exemplu, în sistemul de operare MS-DOS, directorul rădăcină este identificat de un nume alcătuit doar din caracterul diagonală la stânga (\). Sub rădăcină se găsesc alte directoare, care pot conține alte directoare și așa mai departe. A se vedea ilustrația.



Director rădăcină. Structura unui director ierarhic; rădăcina este identificată de caracterul backslash.

root name nume rădăcină – În MS-DOS și Windows, prima parte a unui nume de fișier. În MS-DOS și versiunile mai vechi de Windows, numele rădăcină putea avea maximum opt caractere; în Windows NT și versiunile mai noi de Windows, numele rădăcină poate avea maximum 255 de caractere. *A se vedea și* 8.3, extension (definiția 1), filename, long filenames.

ROT13 encryption criptare ROT13 – Metodă simplă de criptare, în care fiecare literă este înlocuită cu a 13-a literă din alfabet plecând de la litera originală. De exemplu, A este înlocuit cu N și așa mai departe; litera N, la rândul ei, este înlocuită cu A, iar Z este înlocuit cu M. ROT13 nu are rolul de a proteja mesajele de

cititorii neautorizați, ci acela de a codifica mesajele astfel încât un utilizator să poată trece peste ele fără să le citească, dacă nu dorește acest lucru, ca atunci când este vorba de bancuri sexuale sau de mesaje care strică cheful (care dezvăluie sfârșitul unui roman sau al unui film). Unele programe de prezentare a informațiilor pot realiza automat criptarea ROT13, mesajele fiind decriptate la apăsarea unei taste.

rotate a roti – **1.** A întoarce un model sau o imagine grafică astfel încât să poată fi privite din diferite unghiuri. **2.** A muta biții într-un registru la stânga sau la dreapta. Bitul care iese din ultima poziție este adus în prima poziție din celălalt capăt al registrului. *De comparat cu* shift.

rotational delay întârziere de rotație – Timpul necesar pentru ca sectorul dorit de disc să ajungă în dreptul capului de citire/scriere. *Se mai numește și* rotational latency (timp de așteptare a rotației).

rotational latency timp de așteptare a rotației – *A se vedea* rotational delay.

RO terminal terminal RO – Prescurtare de la **r**ead-**o**nly **terminal** (terminal numai pentru citire). Terminal care poate primi datele, dar nu le poate trimite. Aproape toate imprimantele pot fi considerate terminale numai pentru citire.

ROTFL *A se vedea* ROFL.

round a rotunji – A scurta partea fracționară a unui număr, de obicei mărind ultima cifră rămasă dacă porțiunea eliminată este mai mare de 5. De exemplu, dacă se rotunjește numărul 0,3333 la două zecimale, se obține 0,33, iar dacă se rotunjește numărul 0,6666, se obține 0,67. Programele rotunjesc adesea numerele, ajungându-se uneori în situații care provoacă confuzie, deoarece valorile rezultate nu se adună „corect". Astfel, într-o foaie de calcul tabelar, totalul procentelor poate fi de 99% sau 101% din cauza rotunjirilor.

round robin alocare prin rotație – Alocarea resurselor ciclic, secvențial mai multor procese sau dispozitive.

routable protocol protocol rutabil – Protocol de comunicații cu care sunt rutate datele dintr-o rețea în alta utilizând o adresă de rețea și o adresă de dispozitiv. TCP/IP este un exemplu de protocol rutabil.

router ruter – Într-o rețea de comunicații, dispozitiv intermediar care se ocupă de livrarea mesajelor. Într-o rețea în care calculatoarele sunt legate între ele prin mai multe conexiuni posibile, ruterul primește mesajele și le expediază spre destinație pe traseul cel mai eficient cu putință. Într-un set de rețele locale interconectate care utilizează aceleași protocoale de comunicații, ruterul are o funcție oarecum diferită, servind ca legătură între rețelele locale, permițând mesajelor să circule de la o rețea la alta. *A se vedea și* bridge, gateway.

routine rutină – Orice porțiune de cod care poate fi invocată (executată) în cadrul unui program. De obicei, rutinei îi este atribuit un nume (identificator) și este executată prin indicarea numelui respectiv. Alți termeni înrudiți (care pot fi sau nu sinonime, în funcție de context) sunt *funcție*, *procedură* și *subrutină*. *A se vedea și* function (definiția 3), procedure, subroutine.

row linie – Serie de articole aranjate pe orizontală într-un anumit cadru de lucru (de exemplu, o serie continuă de celule dintr-o foaie de calcul tabelar, un rând de pixeli pe ecran sau un set de valori de date dintr-un tabel). *De comparat cu* column.

RPC *A se vedea* remote procedure call.

RPF *A se vedea* reverse path forwarding.

RPN Acronim pentru **r**everse **P**olish **n**otation (notație poloneză inversă). *A se vedea* postfix notation.

RPROM Prescurtare pentru **r**eprogrammable **PROM** (memorie PROM reprogramabilă). *A se vedea* EPROM.

RRSP *A se vedea* Resource Reservation Setup Protocol.

RS-232-C standard Standard industrial care descrie conexiunile comunicațiilor seriale. Adoptat de Electrical Industries Association, RS (Recommended Standard) definește liniile și semnalele utilizate de controllerele de comunicații seriale, în vederea standardizării transmisiilor seriale între dispozitive. Litera *C* din numele standardului arată că este a treia versiune. *A se vedea și* CTS, DSR, DTR, RTS, RXD, TXD.

RS-422/423/449 Standarde de comunicații seriale cu distanțe de transmisie de peste 15 metri. RS-449 încorporează standardele RS-422 și RS-423. Porturile seriale ale calculatoarelor Macintosh respectă standardul RS-422. *A se vedea și* RS-232-C standard.

RSAC *A se vedea* Recreational Software Advisory Council.

RSA encryption Prescurtare de la **R**ivest-**S**hamir-**A**dleman **encryption**. Algoritm de criptare cu cheie publică patentat, creat de Ronald Rivest, Adi Shamir și Leonard Adleman în 1978, pe care se bazează programul de criptare PGP (Pretty Good Privacy). *A se vedea și* PGP, public key encryption.

RSI *A se vedea* repetitive strain injury.

RSN *A se vedea* Real Soon Now.

RSVP repondez, s'il vous plaît – *A se vedea* Resource Reservation Setup Protocol.

RTF *A se vedea* Rich Text Format.

RTFM Acronim pentru **r**ead **t**he **f**laming (sau **f**riendly) **m**anual (citește manualul de bază/ajutător). Într-o conferință de asistență din Internet pentru un grup de informare sau produs, răspunsul dat de obicei unei întrebări care ridică o problemă ce este prezentată pe larg în manual. *Se mai numește și* RTM.

RTM Acronim pentru **r**ead **t**he **m**anual (citește manualul). *A se vedea* RTFM.

RTS Acronim pentru **R**equest **t**o **S**end (solicitarea permisiunii de transmitere). Semnal trimis (de exemplu, de la calculator la modem) pentru a solicita permisiunea de a transmite; semnalul este utilizat adesea în comunicațiile seriale. RTS este un semnal hardware transmis prin pinul 4 al unei conexiuni RS-232-C. *A se vedea și* RS-232-C standard. *De comparat cu* CTS.

.ru În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Federația Rusă.

rubber banding deformare – În grafica la calculator, modificarea formei unui obiect alcătuit din linii conectate prin „apucarea" unui punct de pe o linie ancorată și „tragerea" lui în noua locație.

rudder control dispozitiv de control al direcției – Dispozitiv alcătuit dintr-o pereche de pedale, care permite utilizatorului să introducă mișcările de direcție într-un program de simulare a zborului. Dispozitivul de control al direcției este utilizat în combinație cu un joystick (care controlează eleroanele și profundoarele simulate) și, uneori, împreună cu un dispozitiv de control al accelerației.

rule linie despărțitoare (1), regulă (2) – **1.** Linie tipărită în partea de sus, de jos sau laterală a

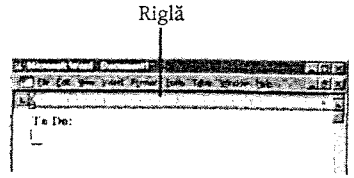
unui element, fie pentru separa elementul respectiv de restul paginii, fie pentru a îmbunătăți aspectul paginii. De exemplu, notele de subsol apar adesea sub o linie despărțitoare scurtă, pentru a le separa de textul principal din pagină. Grosimea liniei despărțitoare se măsoară, de obicei, în puncte. (Un punct este aproximativ 1/72 inci.) **2.** La sistemele expert, instrucțiune care poate fi utilizată la verificarea premiselor și care permite tragerea unei concluzii. *A se vedea și* expert system.

rule-based system sistem bazat pe reguli – *A se vedea* expert system, production system.

ruler riglă – În unele programe de aplicație, cum ar fi procesoarele de texte, o scală de pe ecran marcată în inci sau în alte unități de măsură, care prezintă grosimile liniilor, pozițiile tabulatoarelor, indentările paragrafelor și așa mai departe. În programele în care rigla este activă, aceasta poate fi utilizată împreună cu mouse-ul sau tastatura pentru a stabili, modifica sau elimina marcajele de tabulare și celelalte elemente. A se vedea ilustrația.

run a rula – A executa un program.

run around a înconjura – Referitor la compunerea unei pagini, a poziționa textul astfel încât să încercuiască o ilustrație sau alt element.



Riglă.

run-length limited encoding codificare cu lungime limitată – Se notează prescurtat codificare RLL. Metodă rapidă și foarte eficientă de stocare a datelor pe disc (de obicei, pe hard-disc), în care modelele biților care reprezintă informațiile sunt translatate în coduri, în loc să fie stocate așa cum sunt, bit cu bit și caracter cu caracter. În codificarea RLL, modificările fluxului magnetic sunt determinate de numărul de zerouri din secvență. Această schemă permite stocarea datelor utilizând un număr mai mic de schimbări ale fluxului magnetic decât în cazul altor tehnologii mai vechi, cum ar fi codificările

FM (codificare prin modulare în frecvență) și MFM (codificare prin modulare în frecvență modificată), ceea ce are ca rezultat o capacitate de stocare sporită. *De comparat cu* frequency modulation encoding, modified frequency modulation encoding.

running foot subsol – Unul sau mai multe rânduri de text care sunt plasate în partea de jos a paginii și care conțin elemente cum ar fi numărul paginii, numele capitolului, data și așa mai departe. *Se mai numește și* footer.

running head antet – Unul sau mai multe rânduri de text care sunt plasate în partea de sus a paginii și care conțin elemente cum ar fi numărul paginii, numele capitolului, data și așa mai departe. *Se mai numește și* header.

run time timpul execuției – **1.** Intervalul de timp în care rulează un program. *A se vedea și* compile time, dynamic allocation, dynamic binding, link time. **2.** Timpul necesar pentru execuția unui program.

run-time din timpul execuției – Care apare după ce a început execuția unui program, cum ar fi evaluarea expresiilor variabile sau alocarea dinamică a memoriei.

run-time binding asocierea din timpul execuției – Procesul prin care se atribuie semnificația unui identificator (de exemplu, o variabilă) din program în timpul execuției, nu în timpul compilării programului. *De comparat cu* compile-time binding, link-time binding.

run-time error eroare din timpul execuției – Eroare de software care apare în timpul execuției programului și este detectată de compilator sau de un alt program de supraveghere.

run-time library bibliotecă run-time – Fișier care conține una sau mai multe rutine gata scrise, care execută funcții frecvent utilizate. Biblioteca run-time, utilizată în primul rând în limbajele de nivel înalt (cum ar fi C), scutește programatorul de scrierea rutinelor respective.

run-time version versiune run-time – **1.** Cod de program care este gata de execuție. În general, acest cod a fost compilat și poate fi rulat fără eroare pentru majoritatea șirurilor de comenzi date de utilizator și majoritatea seturilor de date. **2.** Versiune specială, care oferă utilizatorului doar o parte din toate caracteristicile disponibile într-un pachet de programe complet.

.rw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ruanda.

R/W *A se vedea* read/write.

RXD Prescurtare de la Receive (**rx**) **D**ata (recepție date). Linie utilizată pentru a transporta datele seriale recepționate de un dispozitiv de la altul (de exemplu, recepționate de un calculator de la modem). Linia RXD este legată la pinul 3 al unei conexiuni RS-232-C. *A se vedea și* RS-232-C standard. *De comparat cu* TXD.

RZ *A se vedea* return to zero.

S

S-100 bus magistrala S-100 – Specificație care descrie o magistrală cu 100 de pini, utilizată la modelele de calculatoare bazate pe microprocesoarele Intel 8080 și Zilog Z-80. Magistrala S-100 a fost folosită și la modele de calculatoare realizate cu microprocesoare Motorola 6800 și 68000 sau din familia Intel iAPx86. Calculatoarele bazate pe magistrala S-100 au cunoscut un succes foarte mare printre pasionații de calculatoare. Ele aveau o arhitectură deschisă care permitea modificarea configurației sistemului prin utilizarea unei palete largi de plăci de extensie add-on.

.sa În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Arabia Saudită.

SAA Acronim pentru **S**ystem **A**pplication **A**rchitecture. Standard elaborat de IBM pentru aspectul și modul de operare al software-ului de aplicație, astfel încât toate programele scrise pentru calculatoarele IBM (calculatoare mainframe, minicalculatoare și calculatoare personale) să fie percepute similar de utilizatori. SAA descrie interfața aplicațiilor cu utilizatorul și cu sistemul de operare. Aplicațiile care respectă cu adevărat standardul SAA sunt compatibile la nivel de cod sursă cu orice sistem de operare care respectă standardul SAA (cu condiția ca sistemul de operare să fie capabil să ofere toate serviciile cerute de aplicație).

Sad Mac Indicație de eroare care apare la calculatoarele Apple Macintosh atunci când sistemul nu trece testul de verificare inițial. Sad Mac este o imagine care reprezintă calculatorul Macintosh având o figură încruntată și ochii în formă de X, iar dedesubt este afișat codul de eroare.

safe mode modul de siguranță – În unele versiuni de Windows, cum ar fi Windows 95, mod de încărcare a sistemului în care sunt deconectate cele mai multe drivere și periferice, pentru a permite utilizatorului să corecteze o problemă apărută în funcționarea sistemului. O astfel de problemă poate apărea atunci când sistemul nu este închis corespunzător sau atunci când nu reușește terminarea încărcării sistemului. *A se vedea și* boot[1].

sampling eșantionare – **1.** În statistică, colectarea datelor de la un subset reprezentativ al unui grup mai mare (numit populație). De exemplu, se poate stabili rezultatul alegerilor electorale dintr-o țară prin interogarea unei secțiuni demografice de alegători la ieșirea din secțiile de votare. O altă utilizare a acestui tip de eșantionare este verificarea acurateții și eficienței tranzacțiilor realizate de sistemele de calcul prin analizarea lor din sută în sută sau aprecierea traficului prin măsurarea fluxului de autovehicule de pe câteva străzi strategice. Există mai multe proceduri statistice de estimare corectă a modului în care un anumit eșantion reflectă comportamentul unui grup luat în ansamblu. **2.** Convertirea semnalelor analogice în formatul digital. La intervale regulate, se iau eșantioane pentru a măsura și înregistra un anumit parametru, cum ar fi semnalul furnizat de un traductor de temperatură sau de un microfon. Cu ajutorul convertoarelor analogic-digitale, semnalele analogice sunt eșantionate ca tensiuni și convertite într-un format binar, pe care calculatorul îl poate prelucra. Principalele două caracteristici ale acestui tip de eșantionare sunt rata eșantionării (exprimată de obicei în eșantioane pe secundă) și precizia eșantionării (exprimată în biți; de exemplu, un eșantion pe 8 biți poate exprima măsura unei tensiuni de intrare cu o precizie de 1/256 din intervalul de variație).

sampling rate rată de eșantionare – Frecvența cu care sunt luate eșantioanele unei variabile fizice, cum ar fi un sunet. Cu cât rata de eșantionare este mai mare (cu alte cuvinte, cu cât sunt luate mai multe eșantioane în unitatea

de timp), cu atât ieșirea digitizată va reda mai fidel semnalul original. *A se vedea și* sampling (definiția 2).

sampling synthesizer sintetizator cu eșantionare – Dispozitiv conceput să reproducă sunete ce au diferite frecvențe, pe baza unui sunet digitizat, stocat într-o memorie ROM. De exemplu, sunetul unei note reproduse de pian este digitizat, stocat în memorie și apoi utilizat de sintetizator pentru a crea alte sunete, ce par a fi redate de un pian.

sans serif fără serife – Caracteristică a tipurilor de caractere, care constă în lipsa serifelor (acele picioruțe scurte sau ornamente de la capetele principalelor linii ale unui caracter). De obicei, un tip de caractere fără serife are un aspect mai simplu, geometric, față de tipurile de caractere cu serife și este lipsit de contrastul dintre segmentele groase și subțiri ale caracterelor cu serife. Tipurile de caracter fără serife sunt utilizate în special pentru titluri și mai puțin pentru corpul de text. *De comparat cu* serif[1].

SAP *A se vedea* Service Advertising Protocol.

SAPI Acronim pentru **S**peech **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. În Windows 95 și Windows NT, caracteristică ce permite aplicațiilor să recunoască vorbirea sau să convertească textul în vorbire. *Se mai numește și* Speech API. *A se vedea și* speech recognition.

satellite satelit – *A se vedea* communications satellite.

satellite computer calculator satelit – Calculator conectat la alt calculator, cu care interacționează prin intermediul unei legături de comunicații. Așa cum indică și numele, calculatorul satelit are o „talie" mai mică decât cea a unui calculator principal (gazdă). Calculatorul gazdă controlează fie calculatorul satelit, fie taskul realizat de acesta. *A se vedea și* remote communications.

saturated mode modul saturat – Starea în care printr-un dispozitiv de comutare sau amplificator trece un curent cu valoarea maximă. Un dispozitiv se găsește în modul saturat atunci când creșterea semnalului de comandă nu mai determină creșterea semnalului de ieșire.

saturation saturație – **1.** Referitor la un dispozitiv de comutare sau amplificator, starea în care conducția atinge limita superioară. În starea de saturație, dispozitivul este străbătut de

un curent cu valoarea maximă. Termenul este utilizat de obicei cu referire la un circuit care conține tranzistoare bipolare sau cu efect de câmp. **2.** Referitor la grafica și tipărirea în culori, cantitatea de culoare dintr-o nuanță, specificată adesea sub forma unui procentaj. *A se vedea și* HSB.

save a salva – A scrie date (de obicei un fișier) pe un suport de stocare, cum ar fi un disc sau o bandă.

.sb În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Solomon.

.sc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Seychelles.

scalable scalabil – Ceea ce aparține sau ține de caracteristica unui produs hardware sau software care îi permite acestuia dezvoltarea în vederea satisfacerii unor necesități ulterioare. De exemplu, o rețea scalabilă permite administratorului de rețea să introducă noduri suplimentare fără a fi necesară reproiectarea modelului de bază.

scalable font font scalabil – Font care poate fi scalat pentru a se obține caractere de diferite dimensiuni. Printre fonturile scalabile se numără fonturile de ecran dintr-o interfață grafică cu utilizatorul, fonturile din linii (de exemplu, Courier) și fonturile conturate utilizate frecvent de imprimantele PostScript, fonturile TrueType și metoda de definire a fonturilor de ecran folosită în Macintosh System 7. Spre deosebire de acestea, cele mai multe interfețe și imprimante bazate pe text (cum ar fi imprimantele cu rozetă) oferă caractere cu o singură dimensiune. *A se vedea și* outline font, PostScript font, screen font, stroke font, TrueType.

scalable parallel processing prelucrare paralelă scalabilă – Arhitecturi cu multiprelucrare în care pot fi introduse cu ușurință procesoare și utilizatori suplimentari, fără o creștere excesivă a complexității sau scăderea nivelului de performanță. *Acronim:* SPP.

Scalable Processor Architecture *A se vedea* SPARC.

scalar scalar – Factor, coeficient sau variabilă care nu conține decât o singură valoare, spre deosebire de înregistrare, vector sau altă structură complexă de date. *De comparat cu* vector.

scalar data type tip de date scalar – Tip de date definit ca având un șir predictibil și enumerabil de valori, ce pot fi comparate prin relații de tip „mai mare decât" și „mai mic decât". Printre tipurile de date scalare se numără întregii, caracterele, tipurile de date enumerate definite de utilizator și, în cele mai multe implementări, valorile booleene. Apartenența numerelor în virgulă mobilă la acest tip de date este controversată; deși aceste numere pot fi ordonate, enumerarea lor este adesea sub semnul întrebării din cauza rotunjirilor și erorilor de conversie. *A se vedea și* Boolean expression, enumerated data type, floating-point number.

scalar processor procesor scalar – Procesor destinat prelucrării rapide a valorilor scalare. O valoare scalară poate fi reprezentată printr-un singur număr.

scalar variable variabilă scalară – *A se vedea* scalar.

scale[1] scală – Într-un grafic, linie orizontală sau verticală care indică valorile minime, maxime și intermediare ale datelor prezentate.

scale[2] a scala – **1.** A mări sau a reduce proporțional o imagine grafică afișată (de exemplu, un desen sau un font proporțional). **2.** A modifica scara de reprezentare a valorilor (de exemplu, a trece de la decimetri la centimetri în desenul de execuție al unei case). **3.** În programare, a stabili numărul de cifre ocupate de numerele în virgulă fixă sau cele în virgulă mobilă.

scaling scalare – În grafica pe calculator, procesul de mărire sau de reducere a unei imagini grafice (de exemplu, scalarea unui font la dimensiunea dorită sau scalarea unui model creat cu un program CAD). *A se vedea și* CAD.

scan a baleia (1), a scana (2) – **1.** În televiziune și în tehnologia de afișare a calculatoarelor, a plimba un fascicul de electroni pe suprafața internă a ecranului, astfel încât aceasta să fie parcursă linie cu linie, pentru a ilumina punctele de fosfor care creează imaginea afișată. **2.** În domeniul facsimilelor și al altor tehnologii optice, a muta un dispozitiv sensibil la lumină de-a lungul suprafeței unui suport de imagine, cum ar fi o pagină de carte, pentru a converti zonele de lumină și întuneric în valori binare, care pot fi interpretate de calculator.

scan code cod de scanare – Codul numeric transmis unui calculator IBM sau compatibil la fiecare apăsare a unei taste. Fiecare tastă are un

cod de scanare unic. Acest cod nu este codul ASCII, cel care reprezintă litera, numărul sau simbolul tastei; este un cod de identificare a tastei propriu-zise și este mereu același pentru tasta respectivă, indiferent de caracterul generat de ea. Când se apasă o tastă, codul ei de scanare este transmis calculatorului și componenta ROM BIOS îl translatează în codul ASCII echivalent. Cum o tastă poate genera mai multe caractere (de exemplu, litera *a* și litera *A*), ROM BIOS trebuie să țină și evidența tastelor care pot modifica funcția unei taste, cum ar fi tasta Shift, și să translateze codul de scanare în funcție de starea acestora. *De comparat cu* key code.

scan head cap de scanare – Dispozitiv optic cu care sunt dotate scannerele și mașinile de fax, care se plimbă de-a lungul imaginii scanate, convertește zonele de lumină și întuneric în semnale electrice și apoi le transmite sistemului de scanare pentru prelucrare.

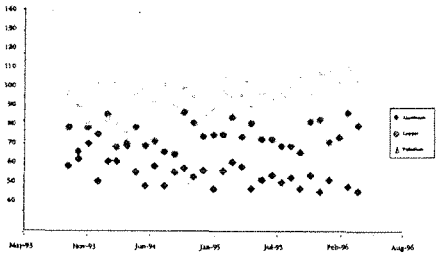
scan line linie de baleiere (1), linie de scanare (2) – **1.** Una dintre liniile orizontale care alcătuiesc imaginea afișată pe ecranul unui televizor sau al unui monitor cu rastru. **2.** Un rând de pixeli citit de un dispozitiv de scanare.

scanner scanner – Dispozitiv de intrare optic, care utilizează un echipament sensibil la lumină pentru a captura o imagine de pe hârtie sau de pe alt suport. Imaginea este translatată în semnale digitale, care pot fi apoi manipulate de programe OCR (de recunoaștere optică a caracterelor) sau de grafică. Scannerele sunt de mai multe tipuri: cu pat (capul de scanare se plimbă peste o imagine staționară), cu alimentare (imaginea este plimbată peste un cap de scanare staționar), cu tambur (imaginea este rotită în jurul unui cap de scanare staționar) și manual (utilizatorul ține dispozitivul în mână și-l plimbă peste imagine).

scan rate rată de baleiere – *A se vedea* refresh rate.

scatter diagram diagramă de distribuție – Grafic alcătuit din puncte ale căror coordonate reprezintă valori de date, utilizat adesea pentru a ilustra relațiile dintre una sau mai multe variabile și un grup de testare. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* point chart, point diagram (diagramă din puncte).

schedule a planifica – A programa un calculator pentru a realiza o anumită acțiune la o anumită dată și oră.



Diagramă de distribuție.

scheduler planificator – Proces al sistemului de operare care lansează și încheie taskuri (programe), gestionează procesele aflate în curs de execuție și alocă resursele sistemului. *Se mai numește și* dispatcher (dispecer).

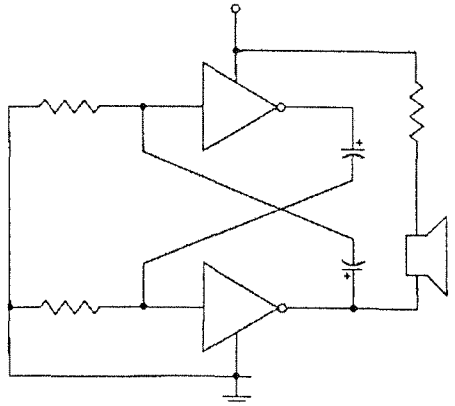
scheduling algorithm algoritm de planificare – Într-un sistem de operare sau o aplicație, algoritm care asigură sincronizarea unui șir de evenimente. De exemplu, un algoritm de planificare a graficii trebuie să preia obiectele grafice, să le prelucreze și să le afișeze fără a crea situații confuze sau întreruperi. *A se vedea și* algorithm.

schema schemă – Descrierea unei baze de date în limbajul utilizat de un sistem de gestionare a bazelor de date (DBMS). Schema definește unele particularități ale bazei de date, cum ar fi atributele (câmpurile) și parametrii atributelor.

schematic schemă de principiu – Desen care prezintă componentele unui circuit și conexiunile dintre ele utilizând linii și simboluri standardizate ale diferitelor componente electronice. A se vedea ilustrația.

Schottky diode diodă Schottky – Tip de diodă (dispozitiv prin care trece curentul într-o singură direcție) în care un strat din metal este adus în contact cu un strat dintr-un material semiconductor. Este caracterizată de viteze de comutație foarte mari. *Se mai numește și* hot carrier diode, Schottky barrier diode (diodă cu barieră Schottky).

scientific notation notație științifică – Metodă de reprezentare a numerelor în virgulă mobilă, utilizată în special pentru numerele foarte mari sau foarte mici. O valoare este exprimată ca un produs dintre un număr cuprins între 1 și 10 și o putere a lui 10. *A se vedea și* floating-point notation.



Schemă de principiu.

sci. newsgroups grupuri de informare sci. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din ierarhia sci. și au prefixul sci. Aceste grupuri de informare sunt dedicate discuțiilor privind cercetările și aplicațiile științifice (altele decât cele referitoare la domeniul calculatoarelor, care țin de grupurile de informare comp.). *A se vedea și* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet. *De comparat cu* comp. newsgroups, misc. newsgroups, news. newsgroups, rec. newsgroups, soc. newsgroups, talk. newsgroups.

scissoring forfecare – *A se vedea* clip.

scope domeniu de valabilitate (1) – **1.** În programare, domeniul de utilizare a unui identificator (de exemplu, o constantă, un tip de date sau o rutină) în cadrul unui program. Domeniul de valabilitate poate fi global sau local. De asemenea, domeniul de valabilitate poate fi afectat de redefinirea identificatorilor, ca atunci când se folosește același nume atât pentru o variabilă globală, cât și pentru o variabilă locală. *A se vedea și* block[1] (definiția 3), global, local. **2.** În electronică, termen de argou pentru osciloscop. *A se vedea și* oscilloscope.

SCR *A se vedea* silicon-controlled rectifier.

scrambler cifrator – Dispozitiv sau program care reordonează secvența unui semnal, astfel încât să devină indescifrabil. *A se vedea și* encryption.

scrap fițuică – Fișier de sistem sau dintr-o aplicație care păstrează datele marcate pentru mutare, copiere sau ștergere. *A se vedea și* clipboard (definiția 1).

scrapbook colecție de fițuici – **1.** Fișier în care pot fi salvate diferite texte și imagini grafice în vederea unei utilizări ulterioare. **2.** Referitor la calculatoarele Macintosh, fișier de sistem care poate păstra diferite texte și imagini grafice în vederea unei utilizări ulterioare. *De comparat cu* clipboard (definiția 1).

scratch[1] notițe – Zonă de memorie sau fișier în care un program sau sistemul de operare păstrează temporar date ale unei lucrări în curs de desfășurare. Crearea și întreținerea notițelor sunt operații transparente pentru utilizator și valabile doar pentru sesiunea curentă, la terminarea căreia datele sunt salvate sau eliminate. *Mai sunt numite și* scratch file (fișier de notițe). *A se vedea și* temporary file. *De comparat cu* scrap.

scratch[2] a șterge – A anula sau a elimina date.

scratch file fișier de notițe – *A se vedea* scratch[1].

scratchpad zonă de notițe – **1.** Capacitate de stocare temporară în care un program sau sistemul de operare păstrează calcule, date și alte elemente care țin de o lucrare în curs de desfășurare. *A se vedea și* scratch[1], temporary file. **2.** Circuit de memorie foarte rapid, utilizat la păstrarea unor mici articole de date în vederea unei regăsiri rapide. *A se vedea și* cache.

scratchpad memory zonă de memorie pentru notițe – *A se vedea* cache.

scratchpad RAM zonă de RAM pentru notițe – Zonă de memorie utilizată de unitatea centrală de prelucrare (CPU) pentru stocarea temporară a datelor. *Se mai numește și* scratchpad, scratchpad memory. *A se vedea și* central processing unit, register.

screen angle unghi de sită – Unghiul de tipărire a punctelor dintr-o sită de autotipie. Alegerea unui unghi corect minimizează neclaritatea și alte efecte nedorite, cum ar fi moarul. *A se vedea și* color separation (definiția 1), halftone, moiré.

screen buffer buffer de ecran – *A se vedea* video buffer.

screen dump vidaj de ecran – Copie a imaginii de pe ecran, „instantaneu" trimis la imprimantă sau salvat într-un fișier.

screen flicker pâlpâire de ecran – *A se vedea* flicker.

screen font font de ecran – Tip de caractere destinat afișării pe ecranul unui monitor de calculator. Fonturile de ecran sunt însoțite adesea de fonturi PostScript, pentru tipărire la imprimante compatibile PostScript. *A se vedea și* derived font, intrinsic font. *De comparat cu* PostScript font, printer font.

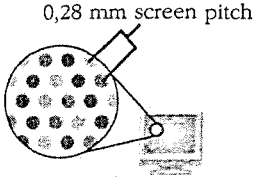
screen frequency densitate de sită – *A se vedea* halftone.

screen grabber prinzător de ecrane – *A se vedea* grabber (definiția 3).

screen name nume de ecran – Numele sub care este cunoscut un utilizator al sistemului America Online. Numele de ecran poate fi același cu numele real al utilizatorului. A se vedea și America Online

screen phone telefon cu ecran – Tip de aparat Internet care este o combinație de telefon cu display cu cristale lichide, fax-modem digital și tastatură de calculator, având porturi de mouse, imprimantă și alte dispozitive periferice. Telefoanele cu ecran pot fi utilizate ca telefoane obișnuite, pentru comunicații vocale, sau pot fi folosite ca terminale, pentru a obține accesul la Internet și la alte servicii on-line.

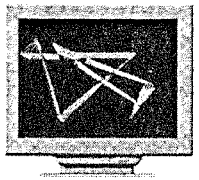
screen pitch distanța dintre punctele ecranului – Măsură a densității imaginii afișate de ecranul unui monitor de calculator, reprezentând distanța dintre punctele de fosfor ale ecranului. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât pot fi redate mai clar detaliile. De exemplu, un ecran cu distanța între puncte de 0,28 mm oferă o rezoluție mai bună decât unul cu distanța între puncte de 0,32 mm. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* phosphor.



Distanța dintre punctele ecranului.

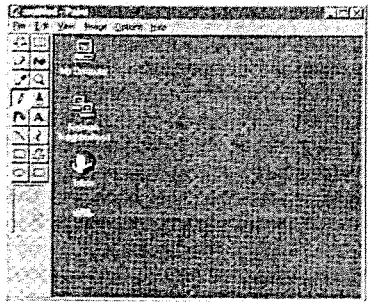
screen saver program de protecție a ecranului – Utilitar care înnegrește ecranul sau afișează o anumită imagine dacă nu se acționează tastatura sau mouse-ul într-un interval de timp specificat. În urma atingerii unei taste sau a mișcării mouse-ului, programul de protecție a ecranului este dezactivat. Aceste programe au fost create inițial pentru a preveni „arderea" în

fosforul ecranului a imaginilor afișate un timp îndelungat. Deși monitoarele actuale nu mai au această problemă, programele de protecție a ecranului continuă să se bucure de popularitate, ele având acum o funcție decorativă sau de amuzament. A se vedea ilustrația.



Program de protecție a ecranului.

screen shot fotografie de ecran – Imagine care înfățișează o parte sau întregul ecran al unui monitor. De exemplu, ilustrația prezentată aici și cele de la termenii *alert box*, *cell* și *menu bar* sunt fotografii de ecran.



Fotografie de ecran.

script script – Program alcătuit dintr-un set de instrucțiuni referitoare la o aplicație sau la un program utilitar. De obicei, instrucțiunile utilizează regulile și sintaxa aplicației sau ale utilitarului. *A se vedea și* macro.

scripting language limbaj de scriptare – Limbaj de programare simplu, conceput pentru taskuri speciale sau limitate și asociat uneori unei anumite aplicații sau funcții. Un exemplu de limbaj de sciptare este limbajul Perl. *A se vedea și* Perl, script.

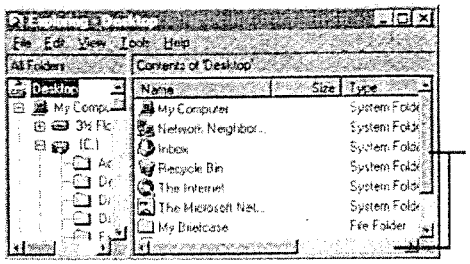
scroll a defila – A muta un document (sau alte date) într-o fereastră, astfel încât să poată fi văzută o anumită porțiune a documentului. Defilarea poate fi controlată cu mouse-ul, cu tastele cu săgeată sau cu alte taste. *A se vedea și* scroll bar.

scroll arrow săgeată de defilare – *A se vedea* scroll bar.

scroll bar bară de defilare – În unele interfețe grafice cu utilizatorul, o bară verticală sau orizontală, plasată lateral sau în partea de jos a zonei de afișare, care poate fi acționată cu mouse-ul pentru a vedea diferite porțiuni ale zonei. De obicei, barele de defilare au patru zone active: două săgeți de defilare (pentru deplasarea pas cu pas), o casetă de defilare glisantă (care permite poziționarea într-un loc oarecare al zonei de afișare) și zona gri care permite deplasarea fereastră cu fereastră. A se vedea ilustrația.

scroll box casetă de defilare – *A se vedea* elevator.

Scroll Lock key tasta Scroll Lock – Lastaturile calculatoarelor IBM PC/XT, IBM AT și compatibile, tastă care se află pe rândul de sus al minitastaturii numerice, controlează efectul tastelor de control al cursorului și, uneori, împiedică defilarea pe ecran. La tastaturile extinse și la cele Macintosh, această tastă se află în dreapta tastelor funcționale, pe rândul de sus. Multe aplicații de modem ignoră starea tastei Scroll Lock.



Bare de defilare.

SCSI Acronim pentru **S**mall **C**omputer **S**ystem **I**nterface, standard de interfață paralelă de mare viteză elaborat de comitetul X3T9.2 al organizației ANSI (American National Standards Institute). Interfața SCSI permite atașarea microcalculatoarelor la dispozitivele periferice SCSI (de exemplu, hard-discuri sau imprimante), la alte calculatoare sau la rețelele locale. *De comparat cu* ESDI, IDE.

SCSI-1 *A se vedea* SCSI.

SCSI-2 Standard îmbunătățit pentru magistralele SCSI (Small Computer System Interface), elaborat de ANSI. Față de standardul SCSI original (numit acum SCSI-1), care poate transfera datele pe 8 biți cu rate de până la 5 MB pe secundă, SCSI-2 are o lățime mai mare a datelor și o viteză superioară de transfer. O unitate de disc sau un adaptor gazdă SCSI-2 pot lucra cu un echipament SCSI-1 la vitezele specificate de vechiul standard. *A se vedea și* Fast SCSI, Fast/Wide SCSI, SCSI, Wide SCSI. *De comparat cu* UltraSCSI.

SCSI bus magistrală SCSI – Magistrală paralelă care transportă datele și semnalele de control de la dispozitivele SCSI la controllerul SCSI. *A se vedea și* bus, controller, SCSI device.

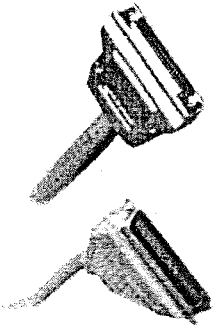
SCSI chain lanț SCSI – Set de dispozitive legate la o magistrală SCSI. Fiecare dispozitiv (cu excepția ultimului și a adaptorului gazdă) este conectat în cascadă, fiind legat la alte două dispozitive prin două cabluri. *A se vedea și* daisy chain, SCSI.

SCSI connector conector SCSI – Conector de cablu cu care se atașează dispozitivele SCSI la magistrala SCSI. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* bus, connector (definiția 1), SCSI device.

SCSI device dispozitiv SCSI – Dispozitiv periferic care utilizează standardul SCSI pentru a face schimb de date și de semnale de control cu unitatea centrală de prelucrare a unui calculator. *A se vedea și* peripheral, SCSI.

SCSI ID identificator SCSI – Mijlocul de identificare a unui dispozitiv SCSI. Fiecare dispozitiv conectat la o magistrală SCSI trebuie să aibă un identificator SCSI diferit. Pot fi utilizați maxim opt identificatori SCSI pentru aceeași magistrală SCSI. *A se vedea și* bus, SCSI device.

SCSI network rețea SCSI – Set de dispozitive atașate la o magistrală SCSI, care se comportă ca o rețea locală. *A se vedea și* SCSI.



Conector SCSI.

SCSI port port SCSI – **1.** Referitor la un calculator, adaptor gazdă SCSI, care asigură legătura dintre calculator și dispozitivele atașate la magistrala SCSI. *A se vedea și* SCSI. **2.** Referitor la un dispozitiv, conectorul pentru cablul de atașare la magistrala SCSI. *A se vedea și* SCSI.

scuzzy scazi – *A se vedea* SCSI.

.sd În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sudan.

SDK Acronim pentru **s**oftware **d**eveloper's **k**it (kitul dezvoltatorului de software). *A se vedea* developer's toolkit.

SDLC Acronim pentru **S**ynchronous **D**ata **L**ink **C**ontrol, protocolul de transmisie a datelor cel mai frecvent utilizat de rețelele care respectă arhitectura SNA (System Network Architecture). SDLC este asemănător cu HDLC (High-level Data Link Control), un protocol elaborat de ISO (International Organization for Standardization). *A se vedea și* HDLC.

SDM *A se vedea* space-division multiplexing.

SDRAM *A se vedea* synchronous DRAM.

SDSL *A se vedea* symmetric digital subscriber line.

.se În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Suedia.

.sea Extensie de fișier utilizată pentru arhivele Macintosh cu autoextragere comprimate cu StuffIt. *A se vedea și* self-extracting archive.

seamless integration integrare fără cusături – Rezultat favorabil, obținut atunci când o nouă componentă sau program se încadrează fără probleme în funcționarea generală a unui sistem. Este de obicei rezultatul unei proiectări sau programări minuțioase.

search[1] căutare – Procesul prin care se încearcă găsirea unui fișier sau a unor date. Un program realizează căutarea prin comparații sau calcule ce stabilesc concordanța cu un anumit model sau îndeplinirea unui alt criteriu. *A se vedea și* binary search, hash search, linear search, search and replace, wildcard character.

search[2] a căuta – **1.** A cerceta în vederea găsirii unui fișier. **2.** A cerceta un fișier sau o structură în vederea găsirii unor date. *A se vedea și* replace.

search algorithm algoritm de căutare – Algoritm cu care se încearcă găsirea unui element (numit țintă) într-o structură de date. *A se vedea și* algorithm, binary search, hash search, linear search.

search and replace căutare și înlocuire – În aplicațiile de genul procesoarelor de texte, proces în care utilizatorul specifică două șiruri de caractere. Procesul găsește locurile în care apare primul șir și îl înlocuiește cu al doilea.

search criteria criteriu de căutare – Termenii sau condițiile utilizate de un motor de căutare pentru a găsi articole într-o bază de date. *A se vedea și* search engine.

search engine motor de căutare – **1.** Program care caută cuvinte cheie în documente sau într-o bază de date. **2.** În Internet, program care caută cuvinte cheie în fișierele și documentele din World Wide Web, grupurile de informare, meniurile Gopher și arhivele FTP. Unele motoare de căutare sunt utilizate pentru un singur sit din Internet, cum ar fi un motor de căutare dedicat unui sit Web. Altele caută prin mai multe situri, utilizând agenți cum ar fi păianjenii pentru a întocmi liste cu fișierele și documentele disponibile, liste pe care le stochează în baze de date în care utilizatorii pot căuta cu ajutorul cuvintelor cheie. Printre motoarele de căutare care fac parte din al doilea tip se numără Lycos, AliWeb și Excite. Cele mai multe motoare de căutare sunt plasate pe servere. *A se vedea și* agent (definiția 2), FTP, Gopher, newsgroup, spider, World Wide Web.

search key cheie de căutare – **1.** Într-o bază de date, câmpul (coloana) cercetat(ă) în fiecare înregistrare. *A se vedea și* primary key, secondary key. **2.** Valoarea căutată într-un document sau într-un set de date.

search string șir de căutare – Într-un proces de căutare, șirul de caractere cu care se face comparație. De obicei, dar nu neapărat necesar, este un șir de text.

seat[1] post de lucru – Stație de lucru sau calculator care se ia în calcul atunci când se acordă o licență pentru un anumit număr de posturi de lucru. *A se vedea și* license agreement, workstation (definiția 1).

seat[2] a așeza – A instala o componentă hardware în poziția corespunzătoare dintr-un calculator sau un echipament asociat (de exemplu, a așeza în soclu un modul de memorie SIMM).

secondary channel canal secundar – Într-un sistem de comunicații, canal de transmisie care nu transportă date propriu-zise, ci informații de verificare și diagnosticare. *De comparat cu* primary channel.

secondary key cheie secundară – Câmpul cercetat în cadrul unui subset de înregistrări care au aceleași valori ale cheii primare. *A se vedea și* alternate key (definiția 1), candidate key. *De comparat cu* primary key.

secondary service provider furnizor secundar de servicii – Furnizor de servicii Internet care asigură prezența în Web, dar nu și conectivitate directă. *A se vedea și* ISP.

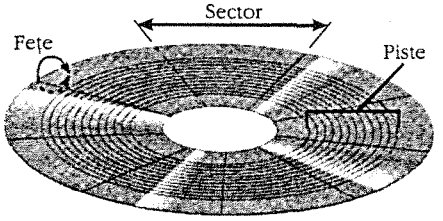
secondary storage capacitate de stocare secundară – Orice mediu de stocare a datelor, în afara memoriei RAM. Termenul se referă de obicei la bandă sau disc. *De comparat cu* primary storage.

second normal form a doua formă normală – *A se vedea* normal form (definiția 1).

secret channel canal secret – *A se vedea* private channel.

sector sector – Porțiune din zona de stocare a datelor pe un disc. Discul este împărțit pe fețe (de sus și de jos), piste (cercuri concentrice pe fiecare față) și sectoare (secțiuni de pistă). Sectoarele reprezintă cea mai mică unitate de stocare fizică a unui disc și au o dimensiune fixă; de obicei, ele pot păstra 512 octeți de informații fiecare. A se vedea ilustrația.

sector interleave intercalare de sectoare – *A se vedea* interleave.



Sector.

sector map hartă de sector – **1.** Hartă care indică sectoarele inutilizabile de pe disc. **2.** Tabel utilizat la translatarea numerelor de sectoare cerute de sistemul de operare în numere de sectoare fizice. Harta de sectoare reprezintă o altă modalitate de intercalare a sectoarelor. Când se utilizează o hartă de sectoare, acestea sunt formatate pe disc secvențial. Maparea oferă sistemului posibilitatea să le citească într-o ordine diferită. De exemplu, dacă se utilizează o hartă de intercalare 3 la 1 și sistemul solicită șirul de sectoare de la 1-4, vor fi citite sectoarele fizice 1, 4, 7 și 10. *A se vedea și* interleave.

secure channel canal sigur – Legătură de comunicații protejată contra accesului, operațiilor sau utilizării neautorizate prin izolarea de rețeaua publică, prin criptare sau prin alte forme de control. *A se vedea și* encryption.

Secure Electronics Transactions protocol protocolul Secure Electronics Transactions – Protocol pentru protejarea tranzacțiilor în Internet, elaborat în colaborare de GTE, IBM, MasterCard, Microsoft, Netscape, SAIC, Terisa Systems, VeriSign și Visa. *Acronim:* SET.

Secure Hash Algorithm *A se vedea* SHA.

Secure HTTP *A se vedea* S-HTTP.

Secure Hypertext Transfer Protocol *A se vedea* S-HTTP.

Secure/Multipurpose Internet Mail Extensions *A se vedea* S/MIME.

secure site sit sigur – Sit Web care are capacitatea de oferi tranzacții sigure prin măsuri de securitate care împiedică accesul neautorizat la numerele de cărți de credit și la alte informații personale.

Secure Sockets Layer Propunere de standard deschis, elaborată de Netscape Communications, care prevede înființarea unui canal de comunicații sigur, astfel încât să fie împiedicată interceptarea informațiilor critice, cum ar fi numerele de cărți de credit. Principalul obiectiv al standardului Secure Sockets Layer este posibilitatea de a realiza tranzacții financiare sigure prin World Wide Web, dar este conceput astfel încât să poată fi utilizat și pentru alte servicii din Internet. Această tehnologie folosește criptarea cu cheie publică și este încorporată în browserul Web Netscape Navigator și în serverele comerciale ale firmei Netscape. *Acronim:* SSL. *A se vedea și* commerce server, open standard, public key encryption. *De comparat cu* S-HTTP.

Secure Transaction Technology Utilizarea standardului Secure Sockets Layer (SSL), a standardului Secure HTTP (S-HTTP) sau a ambelor standarde pentru a realiza tranzacții on-line (de exemplu, transmiteri de formulare sau efectuarea plăților cu cărți de credit). *Acronim:* STT. *A se vedea și* Secure Sockets Layer, S-HTTP.

secure wide area network rețea sigură de mare suprafață – Set de calculatoare care comunică printr-o rețea publică (de exemplu, Internet), dar care utilizează măsuri de securitate (de exemplu, criptarea, autentificarea și autorizarea), pentru a preveni interceptarea și descifrarea comunicațiilor de către utilizatorii neautorizați. *Acronim:* S/WAN. *A se vedea și* authentication, authorization, encryption, virtual private network (definiția 1).

security securitate – Protejarea unui calculator și a datelor sale împotriva deteriorării sau pierderii. Un obiectiv major al securității calculatoarelor, în special în cazul sistemelor accesibile mai multor utilizatori sau conectate prin linii de comunicație, este prevenirea accesului persoanelor neautorizate.

security kernel nucleu de securitate – Nucleu de sistem de operare care este protejat împotriva utilizării neautorizate. *A se vedea și* kernel.

security log jurnal de securitate – Jurnal generat de un parafoc sau de alt dispozitiv de securitate, în care sunt înregistrate evenimentele care ar putea afecta securitatea (de exemplu, tentativele și comenzile de acces și numele utilizatorilor implicați). *A se vedea și* firewall, log (definiția 1).

seed valoare inițială – Valoarea utilizată la generarea unui șir de numere aleatorii sau pseudoaleatorii. *A se vedea și* random number generation.

seek poziționare – Într-o unitate de disc, procesul de mutare a capului de citire/scriere în locul

corespunzător, de obicei pentru o operație de citire sau de scriere.

seek time timp de poziționare – Timpul necesar pentru a muta capul de citire/scriere al unui disc în poziția specificată. *A se vedea și* access time (definiția 2).

segment segment – Porțiune de program care, la compilare, ocupă un spațiu de adrese contiguu și care, de obicei, nu depinde de poziție; cu alte cuvinte, poate fi încărcată oriunde în memorie. În cazul microcalculatoarelor bazate pe procesoare Intel, segmentul este o referire logică la o porțiune de memorie RAM de 64 KB, în care la octeții individuali se accede cu ajutorul unei valori de offset. Ansamblul valorilor segment:ofset reprezintă o singură locație fizică din RAM. *A se vedea și* overlay[1] (definiția 1), real mode, segmentation.

segmentation segmentare – Actul de împărțire a unui program în mai multe secțiuni (segmente). *A se vedea și* segment.

segmented addressing architecture arhitectură de adresare segmentată – Tehnică de adresare la memorie utilizată de procesoarele Intel 80x86. Această metodă utilizează o schemă de adresare pe 16 biți, ceea ce impune divizarea memoriei în segmente de 64 KB; schemele pe 32 de biți permit adresarea la memorie pe segmente de 4 GB. *Se mai numește și* segmented instruction addressing, segmented memory architecture. *De comparat cu* linear addressing architecture.

segmented address space spațiu de adresare segmentat – Spațiu de adrese care este divizat logic în tranșe numite segmente. Pentru a cere adresa unei anumite locații, programul trebuie să specifice segmentul și offsetul din cadrul segmentului respectiv (offsetul fiind o valoare care indică o locație din segment prin distanța față de începutul lui). Deoarece segmentele se pot suprapune, adresele nu sunt unice; există mai multe posibilități de a accede la o anumită locație fizică. Arhitectura modului real al microprocesoarelor Intel 80x86 este segmentată; cele mai multe dintre celelalte arhitecturi de microprocesor sunt plate. *A se vedea și* segment. *De comparat cu* flat address space.

segmented instruction addressing adresare de instrucțiuni segmentată – *A se vedea* segmented addressing architecture.

segmented memory architecture arhitectură de memorie segmentată – *A se vedea* segmented addressing architecture.

select a selecta – **1.** Referitor la utilizarea generală a unui calculator, a specifica un bloc de date sau de text de pe ecran evidențiindu-l sau marcându-l în alt fel, în vederea executării unei anumite operații asupra lui. **2.** În gestionarea bazelor de date, a alege anumit înregistrări conform unui set specificat de criterii. *A se vedea și* sort. **3.** Referitor la prelucrarea informațiilor, a alege dintr-un număr de opțiuni sau variante alternative (de exemplu, de subrutine sau de canale de intrare/ieșire).

selected cell celulă selectată – *A se vedea* active cell.

selection selecție – **1.** În aplicații, porțiunea evidențiată a unui document afișat pe ecran. **2.** În comunicații, contactul inițial ce se realizează între un calculator și o stație de la distanță care primește un mesaj. **3.** În programare, ramificare condiționată. *A se vedea și* conditional branch.

selective calling apelare selectivă – Capacitatea unei stații legate la o linie de comunicații de a desemna stația care urmează să primească transmisia.

selector channel canal selector – Linie de transfer a datelor utilizată de un singur dispozitiv de mare viteză la un moment dat.

selector pen toc selector – *A se vedea* light pen.

self-adapting cu autoadaptare – Sistem, dispozitiv sau proces care are capacitatea a-și ajusta comportamentul operațional în funcție de condițiile mediului.

self-checking digit cifră de autoverificare – Cifră adăugată unui număr în timpul codificării sale, pentru a confirma acuratețea operației de codi- ficare. *A se vedea și* checksum, parity bit.

self-clocking proces cu autosincronizare – Proces în care semnalele de sincronizare nu sunt furnizate de o sursă externă, ci sunt inserate în fluxul de date (cum este cazul codificării prin fază).

self-documenting code cod cu autodocumentare – Cod sursă care, datorită utilizării unui limbaj de nivel înalt și a unor identificatori descriptivi, poate fi înțeles de alți programatori fără a mai fi necesară introducerea altor comentarii.

self-extracting archive arhivă cu autoextragere – *A se vedea* self-extracting file.

self-extracting file fișier cu autoextragere – Fișier de program executabil care conține unul sau mai multe fișiere comprimate de text sau date. Când un utilizator rulează programul, fișierele sunt decomprimate și stocate pe unitatea de hard-disc. A se vedea ilustrația.

self-modifying code cod cu automodificare – Cod de program, de obicei cod obiect generat de un compilator sau asamblor, care se modifică în timpul execuției prin scrierea unor noi coduri de operație, adrese sau valori de date în locul instrucțiunilor existente. *A se vedea și* pure procedure.

self-monitoring analysis and reporting technology system sistem cu tehnologie de raportare și de analiză cu automonitorizare – *A se vedea* SMART system.

self-organizing map hartă cu autoorganizare – *A se vedea* SOM (definiția 2).

self-test autotest – Set de teste de diagnosticare pe care un calculator sau un dispozitiv periferic (de exemplu, o imprimantă) le execută singur. *A se vedea și* power-on self test.

self-validating code cod cu autovalidare – Cod de program care se poate testa singur pentru a verifica dacă funcționează corect, de obicei prin prelucrarea unor valori standard și prin compararea rezultatelor cu setul de valori așteptate.

semantic error eroare semantică – Eroare de semnificație; instrucțiune de program care este corectă din punct de vedere sintactic, dar nu este corectă din punct de vedere funcțional. *A se vedea și* logic, semantics (definiția 1), syntax.

semantics semantică – **1.** În programare, relația dintre cuvinte și simboluri și semnificația lor. Limbajele de programare au la bază anumite

reguli de semantică. Astfel, o instrucțiune de program poate fi corectă din punct de vedere sintactic, dar incorectă din punct de vedere semantic. Cu alte cuvinte, chiar dacă este scrisă într-o formă acceptabilă, o instrucțiune poate avea o semnificație greșită. *A se vedea și* syntax. **2.** Referitor la domeniul inteligenței artificiale, capacitatea unei rețele de a reprezenta relațiile dintre obiecte, idei sau situații într-un mod asemănător celui uman. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* syntax.

RAȚA — este o — PASĂRE
|
are
|
PENE

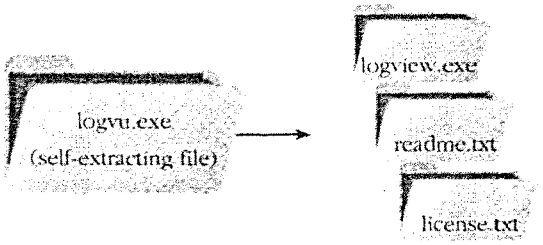
Semantică.

semaphore semafor – În programare, semnal (variabilă indicatoare) utilizat pentru a reglementa accesul la resursele partajate ale sistemului. Un semafor indică mai multor utilizatori potențiali că un fișier sau o altă resursă sunt întrebuințate de altcineva și nu permit accesul simultan al mai multor utilizatori. *A se vedea și* flag (definiția 1).

semiconductor semiconductor – Substanță (de obicei siliciu sau germaniu) a cărei capacitate de a conduce electricitatea este mai mică decât cea a unui conductor, dar mai mare decât cea a unui izolator. Termenul este utilizat cu sens general, pentru a denumi componentele electronice realizate din materiale semiconductoare.

send a trimite – A transmite un mesaj sau un fișier printr-un canal de comunicații.

send statement instrucțiune de trimitere – În limbajele de criptare SLIP și PPP, instrucțiune



Fișier cu autoextragere.

care cere programului care formează numărul de telefon al unui furnizor de servicii Internet să trimită anumite caractere. *A se vedea și* ISP, PPP, scripting language, SLIP.

sensor senzor – Dispozitiv care detectează sau măsoară ceva prin convertirea energiei neelectrice în energie electrică. De exemplu, o fotocelulă detectează sau măsoară lumina prin convertirea ei în energie electrică. *A se vedea și* transducer.

sensor glove mănușă senzorială – Dispozitiv de intrare care acoperă mâna, utilizat în mediile de realitate virtuală. Mănușa translatează mișcările degetelor utilizatorului în comenzi de manipulare a obiectelor dintr-un anumit mediu. *Se mai numește și* data glove (mănușă de date). *A se vedea și* virtual reality.

SEPP Acronim pentru **S**oftware **E**ngineering for **P**arallel **P**rocessing. Proiectul elaborat de nouă universități europene și institute de cercetare pentru crearea unor instrumente de dezvoltare a programelor de aplicație destinate multiprocesoarelor cu memorie distribuită.

sequence secvență, șir – Aranjament ordonat, cum ar fi un șir de numere ordonate crescător (de exemplu, șirul lui Fibonacci). *A se vedea* Fibonacci numbers.

sequence check verificarea înșiruirii – Proces în care se verifică dacă datele sau înregistrările sunt dispuse într-o anumită ordine. *De comparat cu* completeness check, consistency check, duplication check.

Sequenced Packet Exchange *A se vedea* SPX.

sequential access acces secvențial – Metodă de stocare sau de regăsire a informațiilor care impune unui program să înceapă citirea într-un punct inițial și să citească toate datele până le găsește pe cele căutate. Accesul secvențial este utilizat în special în cazul fișierelor în care fiecare element de informație este legat de un element anterior (de exemplu, fișierele care conțin liste poștale sau documentele create de procesoarele de texte). *Se mai numește și* serial access (acces serial). *A se vedea și* indexed sequential access method. *De comparat cu* random access.

sequential algorithm algoritm secvențial – Algoritm în care fiecare pas trebuie executat într-o anumită ordine. *A se vedea și* algorithm. *De comparat cu* parallel algorithm.

sequential execution execuție secvențială – Executarea în ordine a rutinelor și a programelor. *De comparat cu* concurrent execution.

sequential logic element element logic secvențial – Element de circuit logic care are cel puțin o intrare și o ieșire și al cărui semnal de ieșire depinde de starea prezentă și trecută a semnalului (sau semnalelor) de intrare.

sequential processing prelucrare secvențială – **1.** Prelucrarea unor articole de informație în ordinea în care sunt stocate sau furnizate. **2.** Executarea unei instrucțiuni, a unei rutine sau a unui task urmată de executarea următorului din listă. *De comparat cu* multiprocessing, parallel processing, pipelining (definiția 1).

sequential search căutare secvențială – *A se vedea* linear search.

serial serial – Unul câte unul. De exemplu, într-o transmisie serială informațiile sunt transferate bit cu bit, iar un calculator serial are o singură unitate aritmetico-logică, aceasta executând întregul program pas cu pas. *De comparat cu* parallel (definiția 3).

serial access acces serial – *A se vedea* sequential access.

serial adder sumator serial – Circuit care adună două numere pe poziții de biți (câte o poziție la un moment dat).

serial communication comunicație serială – Schimbul de informații dintre două calculatoare sau dintre un calculator și un dispozitiv periferic care se efectuează bit cu bit, printr-un singur canal. Comunicațiile seriale pot fi sincrone sau asincrone. Atât dispozitivul care trimite, cât și cel care primește trebuie să utilizeze aceeași rată baud, aceeași paritate și aceleași informații de control. *A se vedea și* baud rate, parity, start bit, stop bit.

Serial Infrared Sistem creat de Hewlett-Packard pentru transmiterea datelor prin intermediul unei raze de lumină infraroșie între două dispozitive aflate la cel mult 1 metru distanță unul de altul. Porturile pentru infraroșii ale dispozitivului care trimite și al celui care primește trebuie să fie aliniate pentru a putea comunica unul cu celălalt. În general, sistemul Serial Infrared este instalat la calculatoare laptop și notebook, precum și la unele periferice, cum ar fi imprimantele. *Acronim:* SIR. *A se vedea și* infrared port.

serial interface interfață serială – Schemă de transmisie în care biții de date și de control sunt trimiși printr-un singur canal. Când se face referire la o conexiune de intrare/ieșire, termenul implică de obicei utilizarea unei interfețe RS-232 sau RS-422. *A se vedea și* RS-232-C standard, RS-422/423/449. *De comparat cu* parallel interface.

serialize a serializa – A trece la transmisia serială (bit cu bit) de la transmisia paralelă (octet cu octet). *De comparat cu* deserialize.

SerialKeys Caracteristică din Windows 95 care, împreună cu un dispozitiv de comunicație ajutător, permite introducerea prin portul serial a unor semnale care au semnificația de acționări de taste sau de mișcări ale mouse-ului.

Serial Line Internet Protocol *A se vedea* SLIP.

serial mouse mouse serial – Dispozitiv de indicare ce se atașează la calculator prin intermediul portului serial standard. *A se vedea și* mouse. *De comparat cu* bus mouse.

serial port port serial – Canal de intrare/ieșire care face schimb de date bit cu bit cu o unitate centrală de prelucrare sau cu un dispozitiv de comunicații. Porturile seriale sunt utilizate pentru comunicațiile de date seriale și ca interfețe cu anumite dispozitive periferice, cum ar fi mouse-urile sau imprimantele.

serial port adapter adaptor de port serial – Placă cu interfață sau dispozitiv care are un port serial sau transformă un port serial pentru o altă utilizare. *A se vedea și* adapter, serial port.

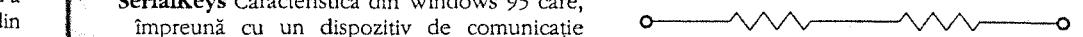
serial printer imprimantă serială – Imprimantă conectată la calculator printr-o interfață serială (de obicei, RS-232-C sau una compatibilă). Conectoarele pentru acest tip de imprimantă variază într-o gamă foarte largă, acesta fiind și unul dintre motivele pentru care sunt mai puțin apreciate decât cele paralale de către utilizatorii PC-urilor IBM sau compatibile IBM. Imprimantele seriale reprezintă un echipament standard în cazul calculatoarelor Apple. *A se vedea și* DB connector, serial, serial transmission. *De comparat cu* parallel printer.

serial processing prelucrare serială – *A se vedea* sequential processing (definiția 2).

Serial Storage Architecture *A se vedea* SSA.

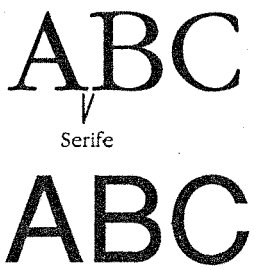
serial transmission transmisie serială – Transferarea unor semnale discrete unul câte unul. În comunicații și în transferul datelor, transmisiile seriale implică trimiterea informațiilor printr-o singură linie, bit cu bit, ca în cazul conexiunilor modem la modem. *De comparat cu* parallel transmission.

series circuit circuit în serie – Circuit în care două sau mai multe componente sunt legate în serie. Curentul care trece prin fiecare componentă are aceeași intensitate, dar tensiunea aplicată circuitului se împarte între componente. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* parallel circuit.



Circuit serie.

serif[1] cu serife – Care are serife. De exemplu, Goudy este un tip de caractere cu serife, în timp ce Helvetica este un tip de caractere fără serife. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* serif[2]. *De comparat cu* sans serif.



Cu serife. Un tip de caractere cu serife (sus) și unul fără serife (jos).

serif[2] serif – Picioruşele scurte sau ornamentele de la capetele liniilor care alcătuiesc un caracter.

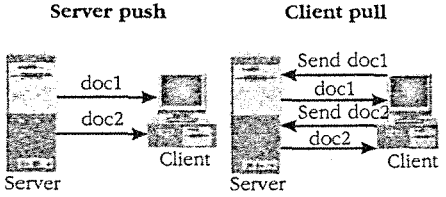
server server – **1.** Într-o rețea locală, calculator la care rulează un software administrativ, care controlează accesul la rețea și la resursele sale (de exemplu, imprimante și unități de disc) și care oferă resurse calculatoarelor care funcționează ca stații de lucru în rețea. **2.** În Internet sau în altă rețea, calculator sau program care răspunde comenzilor trimise de un client. De exemplu, un server de fișiere poate conține o arhivă de date sau de fișiere program; când un client solicită un fișier, serverul transferă clientului o copie a fișierului respectiv. *A se vedea și* client/server architecture. *De comparat cu* client (definiția 3).

server-based application aplicație bazată pe server – Program partajat în rețea. Programul se află pe serverul rețelei și poate fi utilizat de mai multe mașini client la un moment dat.

server cluster cluster de servere – Grup de calculatoare independente care lucrează împreună ca un singur sistem. Un cluster de servere este văzut de client ca un singur server.

server error eroare de server – Pană care împiedică satisfacerea unei cereri de informații prin HTTP și care este provocată de o eroare a serverului, nu a clientului sau a utilizatorului. Erorile de server sunt indicate de codurile de stare HTTP care încep cu 5. *A se vedea și* HTTP, HTTP status codes.

server push-pull În World Wide Web, combinație de două tehnici client/server: „server push" și „client pull". Când se utilizează tehnica server push, serverul trimite datele clientului și conexiunea de date rămâne deschisă. Ca urmare, serverul continuă să trimită date browserului conform solicitărilor. Când se utilizează schema client pull, serverul trimite datele clientului, dar conexiunea de date nu rămâne deschisă. Serverul trimite browserului o directivă HTML prin care îi cere să redeschidă conexiunea după un anumit interval de timp pentru a obține noi date sau, poate, pentru a deschide o nouă adresă URL. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* HTML, server (definiția 2), URL.



Server push-pull

server-side includes Mecanism care permite introducerea textului dinamic în documentele World Wide Web. Comenzile server-side includes reprezintă niște coduri speciale, care sunt recunoscute și interpretate de server; ieșirea lor este plasată în corpul documentului, înainte ca acesta să fie trimis browserului. Comenzile server-side includes permit, de exemplu, introducerea unei mărci dată/oră în textul unui fișier. *A se vedea și* server (definiția 2).

service serviciu – **1.** Funcție destinată clienților comerciali sau utilizatorilor, cum ar fi asistența tehnologică sau accesul la rețea. **2.** Referitor la programare și software, program sau rutină care oferă suport altor programe (în particular, la un nivel jos, apropiat de hardware). *A se vedea și* utility.

Service Advertising Protocol Metodă utilizată de un nod care furnizează servicii în rețea (de exemplu, un server de fișiere sau un server de aplicații) pentru a anunța alte noduri din rețea că este disponibil pentru acces. Când un server se încarcă, utilizează acest protocol pentru a anunța serviciile pe care le oferă; când serverul respectiv se dezactivează, utilizează protocolul pentru a anunța că nu mai este disponibil. *Acronim:* SAP. *A se vedea și* server (definiția 1).

service bureau birou de servicii – **1.** Firmă care oferă diferite servicii de tehnoredactare, cum ar fi tehnoredactare computerizată, culegere, culegere de imagini sau scanare de grafică. **2.** Organizație care oferă servicii de prelucrare a datelor și acces la pachete de programe contra unei taxe.

service provider furnizor de servicii – ISP.

servo servo – Partea unui servomecanism care este controlată de circuitul de reacție negativă și care produce ieșirea mecanică finală. *Se mai numește și* servomotor. *A se vedea și* servomecanism.

servomechanism servomecanism – Sistem de control în care ieșirea finală este o mișcare mecanică. Servomecanismul utilizează reacția negativă pentru a controla poziția, viteza și accelerația unei componente mecanice. *Se mai numește și* servo system (servosistem).

servomotor servomotor – *A se vedea* servo.

servo system servosistem – *A se vedea* servomecanism.

session sesiune – **1.** Timpul cât rulează un program. În cazul celor mai multe programe interactive, o sesiune este timpul pe durata căruia programul acceptă intrări și prelucrează informații. **2.** În domeniul comunicațiilor, timpul pe durata căruia două calculatoare mențin o conexiune. **3.** Referitor la modelul ISO/OSI, stratul de protocol care gestionează comunicațiile între utilizatorii sau procesele de la distanță. *A se vedea și* ISO/OSI model, session layer.

session layer Al cincilea strat din cele șapte care alcătuiesc modelul ISO/OSI. Acest nivel se ocupă de detaliile cu privire la care trebuie să convină cele două dispozitive de comunicații. *A se vedea și* ISO/OSI model.

set[1] set – Referitor la tipărire și afișare, grup de caractere între care există o anumită relație (de exemplu, un set de caractere). *A se vedea și* character set.

set[2] a seta – **1.** A schimba valoarea unui bit în 1. **2.** A stabili o anumită condiție; de exemplu, a seta opririle de tabulare, a seta un contor la zero sau a seta un punct de întrerupere. *A se vedea și* breakpoint.

SET protocol protocolul SET – *A se vedea* Secure Electronics Transactions protocol.

settling time timp de stabilizare – Referitor la o unitate de disc, timpul necesar pentru stabilizarea capului de citire/scriere după mutarea într-o nouă poziție.

set-top box modul set-top – Dispozitiv care convertește semnalul de televiziune prin cablu în semnal de intrare pentru televizor. Modulele set-top pot fi utilizate pentru accesul la sistemul World Wide Web.

setup configurație (1), configurare (2) – **1.** Calculator împreună cu dispozitivele sale. **2.** Procedurile implicate în pregătirea unui program sau a unei aplicații pentru rularea pe calculator.

setup program program de configurare – **1.** Program încorporat în BIOS care permite reconfigurarea parametrilor sistemului pentru a putea lucra cu o nouă unitate de disc. *A se vedea și* BIOS. **2.** *A se vedea* installation program.

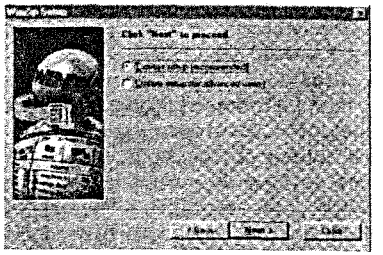
setup string șir de configurare – *A se vedea* control code.

setup wizard vrăjitor de configurare – În Microsoft Windows, serie structurată de întrebări și opțiuni, care conduce utilizatorul prin procesul de instalare a unui nou program. A se vedea ilustrația.

seven-segment display display cu șapte segmente – Display cu leduri sau cristale lichide, care poate afișa oricare dintre cele zece cifre zecimale. Cele șapte segmente sunt șapte bare care formează numărul 8, la fel ca la mașinile de calcul de buzunar.

sex changer *A se vedea* gender changer.

.sf.ca.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în San Francisco, California, Statele Unite.



Vrăjitor de configurare.

sfil Tipul de fișiere utilizat pentru stocarea secvențelor sonore sub Macintosh System 7.

.sg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Singapore.

.sgm În MS-DOS și Windows 3.*x*, extensia care identifică fișierele codificate cu Standard Generalized Markup Language (SGML). Cum MS-DOS și Windows 3.*x* nu pot recunoaște extensiile de fișiere mai lungi de trei litere, extensia .sgml este trunchiată în aceste medii la trei litere. *A se vedea și* SGML.

.sgml Extensia care identifică fișierele codificate cu Standard Generalized Markup Language. *A se vedea și* SGML.

SGML Acronim pentru **S**tandard **G**eneralized **M**arkup **L**anguage. Standard de gestionare a informațiilor adoptat de ISO (International Organization for Standardization) în 1986 ca modalitate de a crea documente independente de platforme și aplicații, capabile să păstreze formatarea, indexarea și informațiile înlănțuite. SGML oferă utilizatorilor un mecanism asemănător cu gramatica, pentru a defini structurile documentelor și etichetele pe care le vor folosi pentru a indica structura unui document individual. *A se vedea și* ISO.

.sh În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sfânta Elena.

sh *A se vedea* Bourne shell.

SHA Acronim pentru **S**ecure **H**ash **A**lgorithm. Tehnică prin care se calculează o reprezentare condensată (160 de biți) a unui mesaj sau fișier de date, numită *rezumat de mesaj*. Cel care trimite un mesaj și cel care-l primește utilizează algoritmul SHA pentru a calcula și a verifica o semnătură digitală, ca măsură de securitate. *A se vedea și* algorithm, digital signature.

shade[1] umbrire – Variație a unei culori produsă prin amestecarea ei cu negru. *A se vedea și* brightness, IRGB.

shade[2] a umbri – Într-o imagine, a crea senzația de spațiu prin introducerea unor pete de lumină și întuneric. *A se vedea și* color model.

shadow memory memorie duplicată – Tehnică utilizată de BIOS la unele calculatoare bazate pe 80x86, care constă în copierea rutinelor ROM BIOS într-o porțiune nefolosită din memoria RAM, în timpul procesului de pornire. Aceasta duce la creșterea performanțelor sistemului, cererile de rutine ROM BIOS fiind deviate spre duplicatele lor din memoria RAM. *Se mai numește și* shadow RAM (RAM de duplicare), shadow ROM (ROM duplicat).

shadow print efect de umbră – Stil de text care constă în crearea unui duplicat pentru fiecare caracter și apoi în deplasarea lui, de obicei în jos și la dreapta, astfel încât să se creeze un aspect de umbră. A se vedea ilustrația.

Shadows

Shadows

Tipărire cu umbre.

shadow RAM RAM de duplicare – *A se vedea* shadow memory.

shadow ROM ROM duplicat – *A se vedea* shadow memory.

share a partaja – A face ca fișierele, directoarele sau dosarele să devină accesibile altor utilizatori din rețea.

shared directory director partajat – *A se vedea* network directory.

shared folder dosar partajat – Referitor la un calculator Macintosh care este conectat la o rețea și la care rulează System 6.0 sau un sistem de operare superior, dosar pe care un utilizator l-a făcut disponibil altor utilizatori din rețea. Un dosar partajat este sinonim cu un director din rețea în cazul unui PC. *A se vedea și* network directory.

shared logic logică partajată – Utilizarea de mai multe circuite sau rutine software a unor circuite sau rutine comune, pentru a implementa o operație.

shared memory memorie partajată – **1.** Într-un mediu multitasking, memorie la care acced de mai multe programe. **2.** Porțiune de memorie utilizată într-un sistem de calcul cu prelucrare paralelă pentru schimbul de date. *A se vedea și* parallel processing.

shared network directory director din rețea partajat – *A se vedea* network directory.

shared printer imprimantă partajată – Imprimantă care primește intrări de la mai multe calculatoare.

shared resource resursă partajată – **1.** Orice dispozitiv, date sau program la care au acces mai multe dispozitive sau programe. **2.** În Windows NT, orice resursă făcută disponibilă utilizatorilor din rețea (de exemplu, directoare, fișiere sau imprimante).

shareware shareware – Software pentru care au fost înregistrate drepturile de autor și care este distribuit pentru a fi încercat de potențialii cumpărători. Utilizatorilor li se solicită ca, în cazul în care vor să continue folosirea programului după perioada de probă, să plătească autorului o anumită sumă de bani. *De comparat cu* free software, freeware, public-domain software.

sharpness claritate – *A se vedea* resolution (definiția 1).

sheet-fed scanner scanner cu alimentare – Scanner echipat cu un mecanism de alimentare foaie cu foaie; foile de hârtie sunt împinse în scanner și scanate prin trecerea lor peste un mecanism de scanare staționar. Scannerele cu alimentare permit scanarea automată a unor documente cu mai multe pagini. *A se vedea și* scanner, flatbed scanner, handheld scanner.

sheet feeder alimentator de hârtie – Dispozitiv în care se introduce un top de hârtie pentru a alimenta o imprimantă coală cu coală.

shelfware shelfware – Software care nu s-a vândut sau nu s-a utilizat de multă vreme, astfel încât a rămas pe raftul distribuitorului sau al utilizatorului.

shell[1] shell – Software (de obicei program separat) care asigură comunicația directă între utilizator și sistemul de operare. Ca exemple de

shell pot fi date interfața Macintosh Finder și interfața de comandă MS-DOS COMMAND.COM. *A se vedea și* Bourne shell, C shell, Finder, Korn shell. *De comparat cu* kernel.

shell[2] *A se vedea* shell out.

shell account cont shell – Serviciu de calculatoare în care utilizatorul nu are acces la Internet printr-o interfață grafică, ci trimite comenzi de sistem calculatorului furnizorului de servicii printr-o interfață cu linie de comandă (de obicei, unul dintre shellurile UNIX). Conturile shell oferă acces la Internet prin instrumente bazate pe text, cum ar fi browserul Lynx. *A se vedea și* shell[1].

shell archive arhivă shell – În UNIX și GNU, o colecție de fișiere comprimate ce a fost pregătită pentru transmisie cu comanda shar dintr-un serviciu e-mail.

shell out a ieși în shell – A obține accesul temporar la shellul unui sistem de operare fără a fi necesară închiderea aplicației curente și a reveni în aplicația respectivă după executarea funcției dorite din shell. Multe programe UNIX permit ieșirea în shell; într-un mediu cu ferestre, utilizatorul poate face același lucru prin comutarea în fereastra principală de sistem.

shell script script pentru shell – Script executat de interpretorul de comenzi (shellul) unui sistem de operare. În general, termenul se referă la scripturi executate de shellurile Bourne, C și Korn pe platformele UNIX. *Se mai numește și* batch file (fișier de tip batch). *A se vedea și* batch file, script, shell[1].

Shell sort sortare Shell – Algoritm de programare utilizat pentru ordonarea datelor. Numit după inventatorul său, Donald Shell, acest algoritm este mai rapid decât sortarea prin metoda bulelor sau sortarea prin inserare. *A se vedea și* algorithm. *De comparat cu* bubble sort, insertion sort.

shift a deplasa – În programare, a muta valorile biților cu o poziție la stânga sau la dreapta într-un registru sau o locație de memorie. *A se vedea și* end-around shift. *De comparat cu* rotate (definiția 2).

Shift+click sau **Shift click** Shift+clic – A executa clic în timp ce este ținută apăsată tasta Shift. Acțiunile Shift+clic determină executarea unor operații diverse în diferite aplicații, dar, de obicei, sunt utilizate în Windows pentru a se-

lecta mai multe fișiere în vederea ștergerii sau copierii lor.

Shift key tasta Shift – Tastă care, atunci când este apăsată împreună cu altă tastă, îi conferă acesteia o semnificație diferită (de exemplu, sunt produse caractere reprezentate prin litere mari). De asemenea, tasta Shift este utilizată în diferite combinații de taste pentru a crea caractere non-standard sau pentru a executa operații speciale. Termenul Shift (deplasare) este preluat de la mașinile de scris, în cazul cărora apăsarea acestei taste efectiv determina deplasarea carului, astfel încât să fie tipărite alte caractere. *A se vedea și* Caps Lock key.

Shift-PrtSc *A se vedea* Print Screen key.

shift register registru de deplasare – Circuit în care biții sunt deplasați cu o poziție la fiecare impuls de ceas. Registrele sunt de două feluri: *liniare* (un bit este introdus printr-un capăt și „pierdut" după ce iese prin celălalt capăt) și *ciclice* sau *buclate* (bitul „pierdut" este reintrodus în registru prin capătul inițial). *A se vedea și* register, shift.

Shockwave Format pentru utilizarea serviciilor multimedia în documentele HTML, creat de Macromedia, care comercializează o familie de servere Shockwave și programe plug-in pentru browserele Web. *A se vedea și* HTML.

short card cartelă scurtă – Placă cu circuite imprimate care are jumătate din lungimea unei plăci cu dimensiune standard. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* half-card (cartelă cu lungimea pe jumătate). *A se vedea și* printed circuit board.

short-circuit evaluation evaluare de tip scurtcircuit – Formă de evaluare a expresiilor care garantează evaluarea unei expresii booleene doar până în momentul determinării valorii ei. *A se vedea și* AND, Boolean operator, OR.

shortcut scurtătură – În Windows 95, pictogramă de pe suprafața de lucru pe care utilizatorul poate executa un dublu clic pentru a obține imediat accesul la un program, la un fișier de date, la un fișier de text sau la o pagină Web. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* symbolic link.

Scurtătură.

shortcut key tastă de scurtătură – *A se vedea* accelerator.

short-haul de mică distanță – Ceea ce aparține sau ține de un dispozitiv de comunicații capabil să transmită un semnal printr-o linie de comunicații la distanțe mai mici de 20 de mile (aproximativ 32 km). De comparat cu long-haul.

shout a striga – Referitor la un mesaj e-mail sau la un articol dintr-un grup de informare, a utiliza NUMAI LITERE MARI, pentru a atrage atenția. Utilizarea excesivă a strigării este considerată o violare a netichetei. O metodă mai acceptabilă de scoatere în evidență a unui cuvânt este încadrarea lui cu caractere asterisc (*cuvânt*) sau de subliniere (_cuvânt_). *A se vedea și* netiquette.

shovelware shovelware – Disc CD-ROM ce este oferit spre vânzare și care conține un amestec de software, imagini grafice, text și alte date ce pot fi obținute gratuit sau la un preț foarte mic, cum ar fi programele freeware sau shareware din Internet sau colecțiile clip art de domeniu public. *A se vedea și* BBS (definiția 1), freeware, shareware.

ShowSounds În Windows 95, indicator global care anunță programele de aplicație că trebuie să indice vizual generarea sunetelor, pentru a atrage atenția celor care au deficiențe auditive sau care lucrează în medii zgomotoase (de exemplu, într-o hală industrială).

shrink-wrapped ambalat – Împachetat și sigilat, gata de distribuirea comercială. Termenul este utilizat pentru a desemna o versiune finală a

unui produs, spre deosebire de versiunea beta. *A se vedea și* beta[1].

SHTML Acronim pentru **s**erver-parsed **HTML** (HTML analizat de server). Text scris cu limbajul HTML, în care sunt înglobate comenzi server-side include. Documentele SHTML sunt citite, analizate și modificate în întregime de server înainte de a fi transmise browserului. *A se vedea și* HTML, server-side includes.

S-HTTP Acronim pentru **S**ecure **H**ypertext **T**ransfer **P**rotocol. Propunere de extensie a protocolului HTTP, care oferă suport pentru diverse metode de criptare și autentificare, astfel încât să fie asigurate tranzacțiile de la un capăt la celălalt.

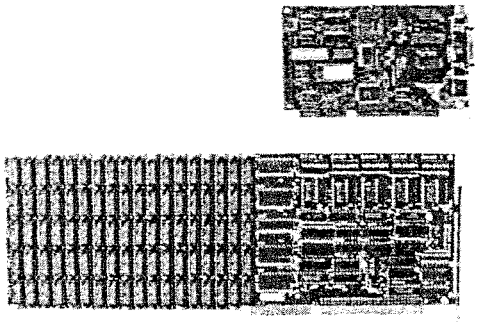
shut down a opri – A închide un program sau un sistem de operare astfel încât să nu se piardă date.

.si În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Slovenia.

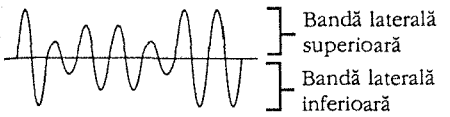
sibling frate – Proces sau nod dintr-un arbore de date care are același părinte ca și alte procese sau noduri. *A se vedea și* generation (definiția 2), node (definiția 3).

sideband bandă laterală – Partea de sus sau de jos a unei unde purtătoare modulate. În timp ce una dintre părți este prelucrată, cealaltă este utilizată la transportarea altor date, această tehnică ducând la dublarea cantității de informații ce poate fi transportată printr-o singură linie. A se vedea ilustrația.

sidebar text suplimentar – Bloc de text plasat într-o parte a corpului de text principal dintr-un



Cartelă scurtă. O cartelă scurtă (sus) și o cartelă cu lungime standard (jos).



Bandă laterală.

document, de care este despărțit adesea printr-un chenar sau alt element grafic.

side effect efect secundar – Schimbare de stare cauzată de o subrutină (de exemplu, o rutină care citește o valoare dintr-un fișier și modifică indicatorul poziției curente din fișier).

side head titlu marginal – Titlu care, în loc să fie aliniat pe verticală cu textul (așa cum este un titlu normal), este plasat la marginea unui document și aliniat în partea de sus cu corpul de text principal.

sieve of Eratosthenes ciurul lui Eratostene – Algoritm de găsire a numerelor prime. Este utilizat adesea ca test de evaluare a vitezei de lucru pe care o oferă un calculator sau un limbaj de programare. *A se vedea și* benchmark[1].

.sig Extensia fișierelor de semnătură utilizate în poșta electronică sau în grupurile de informare din Internet. Programul client adaugă automat conținutul unui astfel de fișier la mesajul e-mail sau la articolul unui grup de informare. *A se vedea și* signature file.

SIG Acronim pentru **s**pecial **i**nterest **g**roup (grup de interes special). Grup de discuții sau grup de utilizatori care fac schimb de informații între ei, în special unul dintre grupurile susținute de Association for Computing Machinery (ACM), cum ar fi SIGGRAPH (orientat spre grafica pe calculator).

SIGGRAPH Prescurtare de la **S**pecial **I**nterest **G**roup on Computer **Graph**ics, grup care face parte din Association for Computing Machinery (ACM).

sign semn – Caracterul utilizat pentru a indica un număr pozitiv sau negativ. În programarea la nivel de asamblare, semnul este indicat de bitul de semn care însoțește numărul. *A se vedea și* bit sign.

signal semnal – **1.** Orice mărime electrică (tensiune, curent sau frecvență) ce poate fi utilizată la transmiterea informațiilor. **2.** Bip sau ton emis de difuzorul calculatorului sau prompt afișat pe

ecran pentru a anunța că sistemul de calcul este gata să primească o intrare.

signal converter convertor de semnal – Dispozitiv sau circuit care convertește un semnal dintr-o formă în alta (de exemplu, din forma analogică în cea digitală sau din modulația în cod a impulsurilor în modulația în frecvență).

signal-to-noise ratio raportul semnal-zgomot – Se notează prescurtat S/N. Mărimea (exprimată în decibeli) cu care un semnal depășește zgomotul unui canal în același punct al transmisiei. *A se vedea și* noise (definiția 2).

signature semnătură – **1.** Secvență de date utilizată la identificare (de exemplu, textul adăugat unui mesaj e-mail sau unui fax). **2.** Număr unic, încorporat într-un produs hardware sau software în vederea autentificării.

signature block bloc de semnătură – Bloc de text pe care un client e-mail sau un prezentator de informații îl plasează automat la sfârșitul fiecărui mesaj sau articol înainte de a le transmite. Blocurile de semnătură conțin de obicei numele și adresa e-mail ale persoanei care a creat mesajul sau articolul.

signature file fișier de semnătură – *A se vedea* .sig.

sign bit bit de semn – Cel mai semnificativ bit al unui câmp numeric (bitul din extremitatea stângă), căruia i se atribuie de obicei valoarea 1 dacă numărul este negativ.

sign extension extensie de semn – *A se vedea* sign bit.

sgnificant digits cifre semnificative – Șirul care începe cu prima cifră diferită de zero și se încheie cu ultima cifră a unui număr (ultima cifră diferită de zero în cazul unui întreg) și care este utilizată pentru a exprima precizia numărului (de exemplu, 12.300 are trei cifre semnificative, iar 0,000120300 are șase). *A se vedea și* floating-point notation.

sign off a închide o sesiune de lucru – *A se vedea* log off.

sign on a deschide o sesiune de lucru – *A se vedea* log on.

sign propagation propagare de semn – *A se vedea* sign bit.

silica gel silicagel – Deshidratant (substanță care absoarbe umezeala) care se introduce de obicei în ambalajele echipamentelor optice sau electronice.

silicon siliciu – Semiconductor utilizat în multe dispozitive, în special în microcipuri. Siliciul, care are numărul atomic 14 și greutatea atomică 28, este al doilea element din natură ca răspândire.

silicon chip cip de siliciu – Circuit integrat în care materialul semiconductor este siliciul.

silicon-controlled rectifier redresor cu siliciu controlat – Redresor cu semiconductoare a cărui conductanță poate fi controlată cu un semnal de poartă. *Acronim:* SCR. *A se vedea și* gate (definiția 1), rectifier.

silicon dioxide bioxid de siliciu – Izolator dispus sub formă de straturi subțiri în unele tipuri de semiconductoare; de asemenea, principala componentă a sticlei.

silicone silicon – Polimer ale cărui componente principale sunt siliciul și oxigenul. Siliconul este un excelent izolator electric și un bun conducător de căldură.

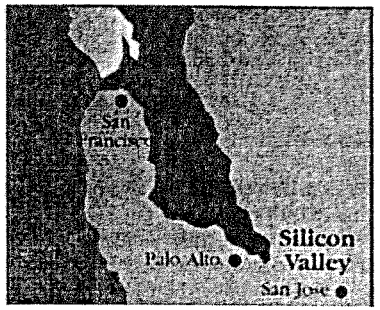
silicon foundry unitate de producere a siliciului – Fabrică sau mașină care creează vafele de siliciu.

silicon-on-sapphire siliciu pe safir – Metodă de fabricare a semiconductoarelor în care dispozitivul cu semiconductoare este format într-un singur strat de siliciu creat pe un substrat izolator din safir sintetic. *Acronim:* SOS.

Silicon Valley Regiune din California, în sudul Golfului San Francisco, numită și Santa Clara Valley, care se întinde aproximativ între Palo Alto și San Jose. Silicon Valley este un centru important al electronicii și al cercetării, proiectării și producției de calculatoare. A se vedea ilustrația.

SIM *A se vedea* Society for Information Management.

SIMD Acronim pentru **s**ingle-**i**nstruction, **m**ultiple-**d**ata stream processing (prelucrarea pe fluxuri de date multiple și un singur flux de instrucțiuni). Categorie de arhitectură de calcu-



Silicon Valley.

lator cu prelucrare paralelă, în care un procesor de instrucțiuni aduce instrucțiunile și distribuie comenzi altor procesoare. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* parallel processing. *De comparat cu* MIMD.

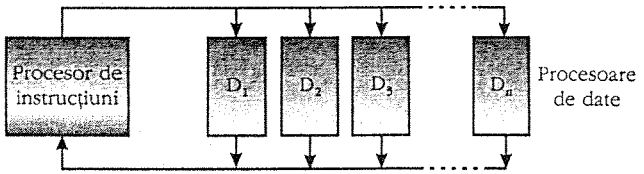
SIMM Acronim pentru **s**ingle **i**nline **m**emory **m**odule (modul de memorie pe un rând). Placă mică cu circuite imprimate pe care se găsesc cipuri de memorie cu lipire pe suprafață. A se

SIMM.

vedea ilustrația.

Simple Mail Transfer Protocol Protocol TCP/IP pentru trimiterea de mesaje de la un calculator la altul prin rețea. Acest protocol este utilizat în Internet pentru rutarea mesajelor e-mail. *Acronim:* SMTP. *A se vedea și* communications protocol, TCP/IP. *De comparat cu* CCITT X series, Post Office Protocol.

Simple Network Management Protocol *A se vedea* SNMP.



SIMD.

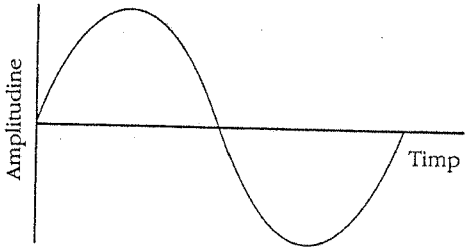
simplex transmission transmisie simplex – Comunicație care se desfășoară doar într-un singur sens, dinspre dispozitivul care transmite spre cel care primește. *De comparat cu* duplex[2] (definiția 1), half-duplex transmission.

simulation simulare – Imitarea unui proces fizic sau a unui obiect de către un program care determină calculatorul să răspundă matematic datelor și condițiilor de schimbare ca și cum ar fi procesul sau obiectul respectiv. *A se vedea și* emulator, modeling (definiția 1).

simultaneous access acces simultan – *A se vedea* parallel access.

simultaneous processing prelucrare simultană – **1.** Mod de funcționare în care se realizează o adevărată multiprelucrare, putând fi executate mai multe taskuri la un moment dat. *A se vedea și* multiprocessing, parallel processing. **2.** În mare, funcționare concurentă în care pot fi executate mai multe taskuri prin împărțirea între ele a timpului de acces la procesor. *A se vedea și* concurrent, multitasking.

sine wave undă sinusoidală – Undă uniformă, periodică, generată de obicei de un obiect care oscilează cu o singură frecvență. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* square wave.



Undă sinusoidală.

single-board monoplacă – Ceea ce aparține sau ține de un calculator care conține o singură placă cu circuite și care, de obicei, nu posedă loc pentru plăci suplimentare.

single-density cu densitate simplă – Ceea ce aparține sau ține de un disc garantat doar pentru înregistrarea prin metoda FM (modulare în frecvență). Un disc cu densitate simplă poate stoca mult mai puține date decât unul care permite utilizarea metodei de codificare MFM sau RLL. *A se vedea și* modified

frequency modulation encoding, run-length limited encoding.

single inline memory module modul de memorie pe un rând – *A se vedea* SIMM.

single inline package capsulă pe un rând – *A se vedea* SIP.

single inline pinned package capsulă pe un rând de pini – *A se vedea* SIP.

single-instruction, multiple-data stream processing prelucrarea pe fluxuri de date multiple și un singur flux de instrucțiuni – *A se vedea* SIMD.

single-precission cu precizie simplă – Ceea ce aparține sau ține de un număr în virgulă mobilă exprimat în forma care oferă precizia cea mai mică, dintre cele două sau mai multe opțiuni oferite de un limbaj de programare (a doua fiind, de exemplu, precizia dublă). *A se vedea și* floating-point notation, precision (definiția 2). *De comparat cu* double-precision.

single-sided cu o față – Ceea ce aparține sau ține de o dischetă care permite stocarea datelor pe o singură față.

single step a executa pas cu pas – A executa un program instrucțiune cu instrucțiune, de obicei cu ajutorul unui program de depanare. *A se vedea și* debugger.

single threading monofir – **1.** Într-un program, executarea unui singur proces la un moment dat. **2.** Starea în care fiecare nod frunză dintr-o structură de date de tip arbore conține un pointer către părintele său. *A se vedea și* node (definiția 3), pointer (definiția 1), threading.

single-user computer calculator monoutilizator – Calculator proiectat pentru a fi utilizat de o singură persoană; calculator personal. *De comparat cu* multiuser system.

sink receptor – Dispozitiv sau parte de dispozitiv care primește ceva de la alt dispozitiv. *A se vedea și* data sink, heat sink.

SIP Acronim pentru **s**ingle **i**nline **p**ackage (capsulă pe un rând). Tip de capsulă la care terminalele (ieșirile de conexiune) sunt dispuse pe o singură latură. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* single inline pinned package (capsulă pe un rând de pini). *De comparat cu* DIP.

SIPP Acronim pentru **s**ingle **i**nline **p**inned **p**ackage (capsulă pe un rând de pini). *A se vedea* SIP.

SIR *A se vedea* Serial Infrared.

SIP.

.sit Extensia utilizată pentru fişierele Macintosh comprimate cu StuffIt. *A se vedea şi* StuffIt.

site sit – *A se vedea* Web site.

site license licenţă de uz intern – Contract de cumpărare prin care se permite utilizarea mai multor exemplare ale aceluiaşi program în cadrul unei firme sau instituţii, de obicei preţul fiind mai mic decât în cazul cumpărării separate a exemplarelor necesare.

size box casetă de dimensiune – La calculatoarele Macintosh, control plasat în colţul din dreapta-sus al unui cadru de fereastră afişat pe ecran. Când utilizatorul execută clic pe caseta de dimensiune, se basculează între dimensiunea maximă şi dimensiunea fixată de utilizator prin tragerea cu mouse-ul. *De comparat cu* Maximize button.

.sj În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Svalbard şi Jan Mayen.

.sk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Republica Slovacă.

skew decalaj – Diferenţa dintre ceea ce este şi ceea ce ar trebui să fie; de exemplu, alinierea necorespunzătoare a unei pagini, astfel încât nu poate fi reprodusă corect, sau diferenţa dintre intrare şi ieşire, când circuitele nu răspund identic la propagarea unui semnal.

Skutch box modul Skutch – Termen de argou pentru un dispozitiv, produs de Skutch Electronics, Inc., care simulează funcţionarea unei linii telefonice. Simulatoarele de linii telefonice sunt utilizate la testarea sistemelor şi dispozitivelor de telecomunicaţii.

.sl În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sierra Leone.

slave slave – Orice dispozitiv, inclusiv un calculator, care este controlat de altul, numit master. *A se vedea şi* master/slave arrangement.

sleep[1] stare de inactivitate – **1.** Într-un mediu cu multiprelucrare, stare de suspendare temporară, în care un proces rămâne în memorie şi poate fi activat de un anumit eveniment, cum ar fi o întrerupere sau un apel iniţiat de alt proces. **2.** În programare, stare de suspendare cauzată de o buclă ce creează o întârziere intenţionată.

sleep[2] a intra într-o stare de inactivitate – A suspenda funcţionarea unui proces fără a-l închide.

sleeve mapă – *A se vedea* disk envelope.

slice tranşă – *A se vedea* time slice.

SLIP Acronim pentru **S**erial **L**ine **I**nternet **P**rotocol. Protocol care acţionează la nivelul legăturii de date pentru a permite transmiterea pachetelor de date IP prin conexiuni telefonice, astfel încât un calculator sau o reţea locală să se poată conecta la Internet sau altă reţea. *A se vedea şi* data link, IP. *De comparat cu* PPP.

SLIP emulator emulator de SLIP – Software care imită conexiunea SLIP în conturile shell din sistemul de operare UNIX care nu oferă o conexiune SLIP directă. Mulţi furnizori de servicii Internet lucrează sub sistemul de operare UNIX şi oferă conturi shell utilizatorilor pentru obţinerea accesului la Internet. La fel ca o conexiune SLIP, emulatorul de SLIP permite utilizatorului să evite interacţiunea directă cu mediul UNIX al furnizorului de servicii Internet şi să lucreze cu aplicaţii Internet de genul browserelor Web grafice. A se vedea şi ISP, shell account, SLIP.

slot slot – *A se vedea* expansion slot.

slotted-ring network reţea de tip inel cu fracţiuni de timp – Reţea de tip inel care permite transmiterea datelor într-un sens de la o staţie la alta. O reţea de tip inel cu fracţiuni de timp transferă datele în intervale de timp predefinite ale fluxului de transmisie, utilizând porţiuni cu lungime fixă ale cadrului de date. *A se vedea şi* data frame, ring network. *De comparat cu* token ring network.

SlowKeys Caracteristică încorporată în calculatoarele Macintosh, care poate fi utilizată sub DOS sau Windows pentru a permite utilizatorului să mărească întârzierea tastaturii, astfel încât o tastă să poată fi ţinută apăsată mai mult timp înainte de a fi luată în considerare. Această caracteristică a fost concepută pentru a veni în sprijinul celor care îşi controlează greu mişcările şi care pot atinge din greşeală diferite taste.

SLSI *A se vedea* super-large-scale integration.

.sm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în San Marino.

small caps majuscule reduse – Litere mari care au o dimensiune mai mică decât cea a literelor mari obişnuite din tipul de caractere respectiv. ACEST TEXT ESTE SCRIS CU MAJUSCULE REDUSE.

Small Computer System Interface *A se vedea* SCSI.

small model modelul small – Referitor la familia de procesoare Intel 80x86, model de memorie care permite utilizarea a doar 64 KB pentru cod şi a 64 KB pentru date. *A se vedea şi* memory model.

small-scale integration integrare pe scară mică – Dispunerea a mai puţin de 10 componente pe un singur cip. *Acronim:* SSI. *A se vedea şi* integrated circuit.

Smalltalk Limbaj şi sistem de dezvoltare orientate spre obiecte, create în cadrul centrului de cercetare PARC (Palo Alto Research Center) al firmei Xerox în 1980. Smaltalk a fost un deschizător de drumuri care a introdus concepte preluate de multe dintre limbajele şi interfeţele cu utilizatorul folosite acum pe larg în alte medii, cum ar fi conceptul de obiect care conţine date şi rutine sau cel de pictogramă ce poate fi selectată pe ecran pentru a determina calculatorul să execute un anumit task. *A se vedea şi* object-oriented programming.

smart inteligent – *A se vedea* intelligence.

smart cable cablu inteligent – *A se vedea* intelligent cable.

smart card cartelă inteligentă – **1.** În domeniul calculatoarelor şi al electronicii, placă cu circuite în care este încorporată o logică sau un firmware ce îi conferă, într-o anumită măsură, capacitatea de a lua decizii independent. **2.** În domeniul bancar şi financiar, cartelă care conţine un circuit integrat ce îi conferă o anumită capacitate de „inteligenţă" şi de memorie.

smart linkage legare inteligentă – Caracteristică a limbajelor de programare care garantează că rutinele vor fi apelate întotdeauna utilizând tipul corect de parametri. *A se vedea şi* link (definiţia 1).

smart quotes ghilimele elegante – Referitor la procesoarele de texte, funcţie care converteşte automat ghilimelele drepte ("), generate de majoritatea tastaturilor, cu ghilimele curbate („ şi "), cum sunt cele din setul de caractere.

SMART system sistem SMART – Prescurtare de la **s**elf-**m**onitoring **a**nalysis and **r**eporting **t**echnology **system** (sistem cu tehnologie de raportare şi de analiză cu automonitorizare). Sistem care oferă o tehnologie de monitorizare şi de predicţie a performanţelor şi fiabilităţii unui dispozitiv. Un sistem SMART are ca obiectiv creşterea productivităţii şi protejarea datelor, utilizând diferite teste de diagnosticare pentru a detecta problemele dispozitivului monitorizat.

smart terminal terminal inteligent – Terminal care conţine un microprocesor şi o memorie RAM şi care execută unele prelucrări simple fără intervenţia calculatorului gazdă. *De comparat cu* dumb terminal.

SMDS Acronim pentru **S**witched **M**ultimegabit **D**ata **S**ervices. Serviciu de transportare a datelor comutat, de mare viteză, care conectează reţelele locale şi reţelele de mare suprafaţă prin intermediul reţelei telefonice publice.

smiley faţă zâmbitoare – *A se vedea* emoticon.

S/MIME Acronim pentru **S**ecure/**M**ultipurpose **I**nternet **M**ail **E**xtensions. Standard de asigurare a securităţii mesajelor e-mail în Internet, care utilizează criptarea cu cheie publică. *A se vedea şi* public key encryption.

SMIS Acronim pentru **S**ociety for **M**anagement **I**nformation **S**ystems. *A se vedea* Society for Information Management.

smoke test testul de fum – A pune sub tensiune (a porni) un produs hardware după asamblare sau reparare. Testul nu urmăreşte decât să se vadă dacă produsul ia foc, explodează sau are o altă reacţie violentă la punerea sub tensiune.

smooth a netezi – **1.** A elimina neregularităţile din datele statistice printr-un proces cum ar fi medierea continuă sau eliminarea valorilor aleatorii (nerelevante). **2.** Referitor la grafică, a elimina aspectul zimţat al marginilor unei figuri sau al unei linii. *A se vedea şi* anti-aliasing.

SMP Acronim pentru **s**ymmetric **multi**processing (multiprelucrare simetrică). Arhitectură de calculator în care mai multe procesoare partajează aceeaşi memorie, care conţine o copie a sistemului de operare, o copie a aplicaţiei utilizate şi o copie a datelor. Arhitectura SMP reduce durata tranzacţiilor, deoarece sistemul de operare împarte lucrarea în taskuri pe care le atribuie procesoarelor libere. *A se vedea şi* architecture, multiprocessing.

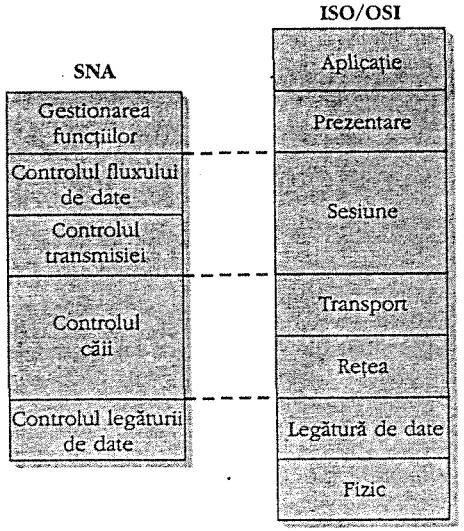
SMP server server SMP – Prescurtare de la **s**ymmetric **m**ulti**p**rocessing **server** (server cu multiprelucrare simetrică). Calculator conceput pe baza arhitecturii SMP, pentru a fi utilizat ca server cu performanţe îmbunătăţite în aplicaţiile client/server. *A se vedea şi* SMP.

SMT *A se vedea* surface-mount technology.

SMTP *A se vedea* Simple Mail Transfer Protocol.

.sn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Senegal.

SNA Acronim pentru **S**ystem **N**etwork **A**rchitecture. Cadru de lucru utilizat pe larg în comunicaţii, elaborat de IBM pentru a defini funcţii de reţea şi pentru a stabili standarde care permit calculatoarelor transferarea şi prelucrarea datelor. A se vedea ilustraţia.



SNA. Straturile (comparabile, dar nu compatibile) din arhitecturile SNA şi ISO/OSI.

snail mail poştalion – Termen utilizat de mulţi utilizatori din Internet pentru a denumi serviciile poştale obişnuite, asigurate de U.S. Postal Service şi de instituţii similare din alte ţări. Termenul vrea să sugereze încetineala acestor servicii în comparaţie cu poşta electronică.

snap-in *A se vedea* plug-in.

snapshot instantaneu – Copie a memoriei principale sau a memoriei video, trimisă imprimantei sau hard-discului. *Se mai numeşte şi* snapshot dump (vidaj instantaneu). *A se vedea şi* screen dump.

snapshot program program de instantanee – Program care realizează o urmărire prin executarea instantaneului unei anumite porţiuni de memorie la intervale de timp specificate.

.snd Extensie utilizată pentru un format de fişier de sunet utilizat de calculatoarele Sun, NeXT şi Silicon Graphics, care constă în date audio brute precedate de un identificator.

sneakernet sneakernet – Transferul datelor între calculatoare care nu sunt legate în reţea. Fişierele sunt copiate pe dischete şi apoi sunt transportate fizic de o persoană de la un calculator la altul.

SNMP Acronim pentru **S**imple **N**etwork **M**anagement **P**rotocol. Protocolul de gestionare a reţelei din suita TCP/IP. În SNMP, agenţii, care pot fi hardware sau software, monitorizează activitatea diverselor dispozitive din reţea şi raportează staţiei de lucru care reprezintă consola reţelei. Informaţiile de control referitoare la fiecare dispozitiv sunt întreţinute într-o structură cunoscută sub numele de bloc de informaţii de gestionare. *A se vedea şi* agent (definiţia 4), TCP/IP.

SNOBOL Acronim pentru **S**tring-**O**riented Sym**bol**ic Language. Limbaj de prelucrare orientat spre şiruri şi spre text, elaborat între 1962 şi 1967 de Ralph Griswold, David Farber şi I. Polonsky la AT&T Bell Laboratories. *A se vedea şi* string.

snow ninsoare – **1.** În televiziune, distorsiune temporară a imaginii afişate, care se datorează de obicei interferenţei cu un semnal mai slab şi se manifestă prin apariţia unor puncte albe, aleatorii. **2.** Referitor la displayurile calculatoarelor, tip de distorsiune care se manifestă prin clipirea aleatorie a unor pixeli şi care se datorează interferenţei dintre microprocesor şi hardware-ul de afişare atunci când vor să utilizeze memoria video în acelaşi timp.

.so În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Somalia.

Society for Information Management Organizaţie cu caracter profesional, numită înainte Society for Management Information Systems, care îşi are sediul în Chicago şi se ocupă de sistemele informaţionale. *Acronim:* SIM.

Society for Management Information Systems *A se vedea* Society for Information Management.

socket soclu – **1.** Identificatorul unui anumit serviciu dintr-un nod al unei reţele. Soclul este alcătuit dintr-o adresă de nod şi un număr de port, care identifică serviciul. De exemplu, portul 80 al unui nod din Internet indică un server Web. *A se vedea şi* port number. **2.** Partea unui conector în care se înfige o fişă. *A se vedea şi* female connector.

soc. newsgroups grupuri de informare soc. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din ierarhia soc. şi au prefixul soc. Aceste grupuri de informare sunt dedicate discuţiilor despre evenimentele curente şi problemele sociale. Grupurile de informare soc. formează una dintre cele şapte ierarhii de grupuri de informare originale din Usenet. Celelalte şase sunt comp., misc., news., rec., sci. şi talk. *A se vedea şi* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

soft soft (1), moale (2) – **1.** În domeniul prelucrării datelor, ceea ce este temporar sau modificabil. De exemplu, o eroare soft este o problemă de pe urma căreia sistemul se poate reface, iar o peticire soft este repararea unui program care ţine doar pe durata execuţiei. *De comparat cu* hard (definiţia 1). **2.** În electronică, material magnetic care nu-şi păstrează magnetizarea după îndepărtarea câmpului magnetic extern. *De comparat cu* hard (definiţia 2).

soft boot încărcare soft – *A se vedea* warm boot.

soft copy copie soft – Imaginile temporare, prezentate de displayul unui calculator. *De comparat cu* hard copy.

soft error eroare soft – Eroare de pe urma căreia un program sau un sistem de operare se poate reface. *De comparat cu* hard error.

soft font font soft – *A se vedea* downloadable font.

soft hyphen liniuţă de despărţire soft – *A se vedea* hyphen.

soft link legătură soft – *A se vedea* symbolic link.

softmodem softmodem – *A se vedea* software-based modem.

soft patch peticire soft – Reparare sau modificare care acţionează numai atât timp cât codul peticit este încărcat în memorie, fişierul obiect (executabil) nefiind modificat în nici un fel. *A se vedea şi* patch[1].

soft return retur soft – Salt la rând nou inserat într-un document de către procesorul de texte atunci când inserarea unui nou cuvânt pe rândul curent ar duce la depăşirea marginii; salt mobil la rând nou. *A se vedea şi* wordwrap. *De comparat cu* hard return.

soft-sectored disk disc sectorizat soft – Disc (mai ales o dischetă) ale cărui sectoare au fost marcate prin înregistrare magnetică, nu prin perforarea suprafeţei. *De comparat cu* hard-sectored disk.

software software – Programe de calculator; instrucţiuni care fac hardware-ul să funcţioneze. Două principale categorii de software sunt software-ul de sistem (sistemele de operare), care controlează funcţionarea calculatorului, şi aplicaţiile (cum ar fi programele de prelucrare a textelor, programele de calcul tabelar şi bazele de date), care execută acţiunile propriu-zise pentru care oamenii folosesc calculatoarele. Alte două categorii (care nu reprezintă nici software de sistem, nici aplicaţii, dar conţin elemente din amândouă) sunt software-ul de reţea, care permite unor calculatoare să comunice între ele, şi software-ul de limbaj, care oferă programatorilor instrumentele de care au nevoie pentru a scrie programe. Pe lângă aceste categorii individualizate de domeniul de utilizare, există mai multe categorii de software bazate pe metoda de distribuire. Printre acestea se numără software-ul comercial (programele prefabricate), care este vândut în special prin magazinele de desfacere cu amănuntul; freeware-ul şi software-ul de domeniu public, care sunt distribuite gratuit; shareware-ul, care de asemenea este gratuit, (dar utilizatorii plătesc o mică taxă de înregistrare dacă vor să continue să folosească programul respectiv); şi vaporware-ul, software anunţat de o firmă sau de un producător individual, dar care nu apare niciodată pe piaţă sau apare foarte târziu. *A se vedea şi* application, canned software, freeware, network software, operating system, shareware, system software, vaporware. *De comparat cu* firmware, hardware, liveware.

software-based modem modem bazat pe software – Modem care utilizează un cip de prelucrare a semnalelor digitale reprogramabil, de uz general şi o memorie RAM în care pot fi încărcate programe, în loc să fie dotat cu un cip dedicat, care să aibă funcţiile de modem încorporate. Modemul bazat pe software poate fi

reconfigurat, astfel încât funcțiile și caracteristicile să fie schimbate sau actualizate.

software-dependent dependent de software – Ceea ce ține de, aparține sau este un calculator sau un dispozitiv strict asociat unui anumit program sau set de programe creat special pentru el.

software engineering ingineria programării – Proiectarea și elaborarea software-ului. *A se vedea și* programming.

software handshake dialog de confirmare software – Dialog de confirmare în care semnalele nu sunt transmise prin fire separate, ci prin aceleași fire care sunt utilizate și la transferarea datelor (ca în cazul comunicațiilor modem la modem prin liniile telefonice). *A se vedea și* handshake.

software house casă de software – Organizație care elaborează și susține programe pentru clienții săi.

software IC *A se vedea* software integrated circuit.

software integrated circuit circuit integrat software – Se notează prescurtat software IC. Modul software ce poate fi utilizat într-un program la fel cum se folosește un circuit integrat pe o placă logică. *A se vedea și* abstract data type, module (definiția 1), object-oriented programming.

software interrupt întrerupere software – Întrerupere generată prin program, care oprește prelucrarea în curs pentru a solicita un serviciu furnizat de un handler special conceput (un set separat de instrucțiuni care realizează taskul cerut). *Se mai numește și* trap (intercepție).

software package pachet de software – Program oferit spre vânzare publicului, gata de rulare și dotat cu toate componentele și documentația necesară.

software piracy piraterie de software – *A se vedea* piracy.

software portability portabilitate de software – *A se vedea* portable (definiția 1).

software program program software – *A se vedea* aplication.

software protection protecție software – *A se vedea* copy protection.

software publisher editură de software – Firmă care se ocupă cu elaborarea și distribuirea programelor de calculator.

software publishing publicare de software – Proiectarea, elaborarea și distribuirea unor pachete de software destinate publicului larg, nu unui anumit client.

software stack stivă de software – *A se vedea* stack.

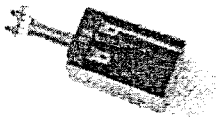
software suite suită de software – *A se vedea* suite (definiția 1).

software tools instrumente software – Programe, utilitare, biblioteci și alte facilități, cum ar fi programele de editare, de compilare sau de depanare, care pot fi utilizate la elaborarea unui program.

solar cell celulă solară – Dispozitiv fotoelectric care produce energie electrică atunci când este expus la lumină. *Se mai numește și* photovoltaic cell (celulă fotovoltaică).

Solaris Mediu de calcul distribuit, bazat pe UNIX, creat de Sun Microsystems, Inc. și utilizat pe larg ca sistem de operare pentru servere. Există versiuni de Solaris pentru calculatoare SPARC, 386 și platforme Intel superioare, precum și pentru calculatoare PowerPC.

solenoid solenoid – Dispozitiv electromagnetic care convertește energia electrică într-o mișcare mecanică, fiind alcătuit de obicei dintr-un electromagnet prin mijlocul căruia trece o tijă mobilă. A se vedea ilustrația.



Solenoid.

solid ink cerneală solidă – Cerneală fabricată sub formă de batoane (asemănătoare creioanelor), care se utilizează la imprimantele cu cerneală solidă. *A se vedea și* solid-ink printer.

solid-ink printer imprimantă cu cerneală solidă – Imprimantă care utilizează batoane de cerneală solidă. Batoanele de cerneală sunt încălzite până se topesc, apoi cerneala fluidă este pulverizată pe pagină, unde se răcește și se solidifică. *A se vedea și* solid ink.

solid model model de solid – Formă sau construcție geometrică ce prezintă continuitate în lungime, lățime și adâncime și este tratată de program ca și cum ar avea suprafață și substanță internă. *De comparat cu* surface modeling, wire-frame model.

solid-state device dispozitiv cu semiconductoare – Componentă de circuit ale cărei proprietăți depind de caracteristicile electrice sau magnetice ale unei substanțe solide (spre deosebire de cele cu gaz sau vid). Tranzistoarele, diodele și circuitele integrate sunt dispozitive cu semiconductoare.

solid-state disk drive unitate de disc cu semiconductoare – Dispozitiv de stocare masivă care păstrează datele într-o memorie RAM, nu pe un suport magnetic. *A se vedea și* magnetic storage, RAM.

solid-state memory memorie cu semiconductoare – Memorie care păstrează informațiile în dispozitive cu semiconductoare.

solid-state relay releu cu semiconductoare – Releu ce utilizează componente bazate pe semiconductoare, nu componente mecanice, pentru a deschide și închide un circuit.

SOM **1.** Acronim pentru **S**ystem **O**bject **M**odel. Arhitectură independentă de limbaj, elaborată de IBM, care implementează standardul CORBA. *A se vedea și* CORBA, OMA. **2.** Acronim pentru **s**elf-**o**rganizing **m**ap (hartă cu autoorganizare). Formă de rețea neuronală în care se adaugă automat neuronii și conexiunile lor, în funcție de procesul pe care trebuie să-l sufere intrarea pentru a crea ieșirea dorită.

SONET Acronim pentru **S**ynchronous **O**ptical **Net**work. Ansamblu de standarde de comunicații prin fibre optice, care permite transmisii la viteze foarte mari (între 51,84 Mbps și 2,48 Gbps).

sort a sorta – A aranja într-o anumită ordine datele (de obicei un set de înregistrări). Există mai multe programe și algoritmi de ordonare, care se deosebesc între ei prin performanțe și domeniul de aplicare. *A se vedea și* bubble sort, distributive sort, insertion sort, merge sort, quick-sort.

sort algorithm algoritm de sortare – Algoritm care aranjează într-o anumită ordine elementele unui ansamblu de date, uneori fiind folosită una sau mai multe valori cheie din fiecare element. *A se vedea și* algorithm, bubble sort, distributive sort, insertion sort, merge sort, quick-sort.

sorter sortator – Program sau rutină care sortează datele. *A se vedea și* sort.

sort field câmp de sortare – *A se vedea* sort key.

sort key cheie de sortare – Câmp (numit de obicei cheie) utilizat drept criteriu de ordonare a unui set de înregistrări. *A se vedea și* field (definiția 1), primary key, secondary key.

SOS *A se vedea* silicon-on-sapphire.

sound board placă de sunet – *A se vedea* sound card.

sound buffer buffer de sunet – Zonă de memorie utilizată la stocarea imaginii din biți a unei secvențe de sunete care urmează să fie trimisă spre difuzorul (difuzoarele) calculatorului.

sound card cartelă de sunet – La calculatoarele compatibile PC, placă de extensie care permite redarea și înregistrarea sunetelor, cum ar fi cele stocate în fișierele WAV sau MIDI sau pe discurile CD-ROM. Cele mai multe PC-uri vândute cu amănuntul sunt echipate cu o placă de sunet. *A se vedea și* expansion board, MIDI, WAV.

sound clip secvență sonoră – Fișier care conține un scurt articol audio, de obicei un pasaj dintr-o înregistrare mai mare.

sound editor editor de sunet – Program care permite utilizatorului să creeze și să manipuleze fișierele de sunet.

sound generator generator de sunet – Cip sau circuit la nivel de cip care produce semnale electronice ce pot fi redate de difuzor sub formă de sunet.

sound hood izolator acustic – Cutie cu cinci suprafețe laterale, căptușită cu un material ce amortizează sunetele, care se plasează peste o imprimantă pentru a diminua zgomotul produs de ea.

SoundSentry În Windows 95, caracteristică opțională destinată utilizatorilor cu deficiențe auditive sau care lucrează în medii zgomotoase. Această caracteristică determină sistemul să furnizeze și indicații vizuale (cum ar fi modificarea intensității luminoase a ecranului sau clipirea barei de titlu) atunci când emite semnale sonore.

source sursă – **1.** În domeniul prelucrării informațiilor, disc, fișier, document sau alt ansamblu de informații din care sunt copiate sau mutate date. *De comparat cu* destination. **2.** Referitor la un tranzistor cu efect de câmp (FET), electrodul dinspre care purtătorii de sarcină (electronii sau golurile) se deplasează spre drenă sub controlul porții. *A se vedea și* CMOS (definiția 1), drain (definiția 1), FET, gate (definiția 2), MOSFET, NMOS, PMOS.

source code cod sursă – Instrucțiuni de program ce pot fi citite de oameni, scrise într-un limbaj

de nivel înalt sau de asamblare, și care nu pot fi citite direct de calculator. *De comparat cu* object code.

source computer calculator sursă – **1.** Calculatorul la care este compilat un program. *De comparat cu* object computer. **2.** Calculatorul de la care se transferă datele la un alt calculator.

source data date sursă – Datele originale pe care le utilizează un program de aplicație.

source data acquisition achiziționarea datelor sursă – Procesul prin care sunt preluate date furnizate de un senzor (cum ar fi un cititor de coduri de bare) sau alt dispozitiv. *A se vedea și* source data.

source data capture capturarea datelor sursă – *A se vedea* source date acquisition.

source directory director sursă – În timpul unei operații de copiere a unor fișiere, directorul în care se găsesc fișierele originale.

source disk disc sursă – Discul de pe care sunt citite datele (de exemplu, în timpul unei operații de copiere sau al încărcării unui program în memorie). *De comparat cu* target disk.

source document document sursă – Documentul original din care sunt preluate date.

source drive unitate sursă – Unitatea de disc de pe care sunt preluate fișierele în timpul unei operații de copiere.

source file fișier sursă – În comenzile MS-DOS și Windows de copiere a datelor sau a instrucțiunilor de program, fișierul care conține datele sau instrucțiunile care urmează să fie copiate.

source language limbaj sursă – Limbajul de programare utilizat la scrierea codului sursă al unui program. *A se vedea și* programming language, source code.

source program program sursă – Versiunea în cod sursă a unui program. *A se vedea și* source code. *De comparat cu* executable program.

source statement instrucțiune sursă – O singură instrucțiune din codul sursă al unui program. *A se vedea și* source code, statement.

Spacebar Tastă lungă, ce ocupă o bună parte din rândul de jos al majorității tastaturilor și generează caractere spațiu atunci când este apăsată.

space character caracter spațiu – Caracter care se introduce prin apăsarea tastei Spacebar și care este reprezentat de obicei pe ecran printr-un spațiu gol.

space-division multiplexing multiplexare cu divizarea spațiului – Prima formă automatizată

de multiplexare a comunicațiilor, care a înlocuit tablourile de comutare manuală. Multiplexarea cu divizarea spațiului a fost înlocuită de multiplexarea cu divizarea frecvenței (FDM), care, la rândul ei, a fost înlocuită de multiplexarea cu divizarea timpului (TDM). *Acronim:* SDM. *A se vedea și* FDM, multiplexing, time-division multiplexing.

spaghetti code cod spaghetti – Cod care are ca rezultat un curs de program încâlcit, cauzat de obicei de utilizarea excesivă sau necorespunzătoare a instrucțiunilor GOTO și JUMP. *A se vedea și* GOTO statement, jump instruction.

spam spam – Mesaj e-mail nesolicitat, trimis mai multor destinatari în același timp, sau articol publicat simultan în mai multe grupuri de informare. Spamul este echivalentul electronic al fluturașilor publicitari trimiși prin poșta obișnuită. De cele mai multe ori, conținutul unui mesaj sau articol spam nu este relevant pentru tema grupului de informare sau nu-l interesează pe destinatar; este o utilizare abuzivă a Internetului, un mijloc ieftin de a distribui mesaje (de obicei cu caracter comercial sau religios) unui număr mare de persoane.

spambot spambot – Program sau dispozitiv care publică automat un număr mare de mesaje în grupurile de informare din Internet. *A se vedea și* bot (definiția 3), robopost, spam.

span interval – *A se vedea* range.

SPARC Acronim pentru **S**calable **P**rocessor **Arc**hitecture. Specificație de procesor RISC elaborată de Sun Microsystems, Inc. *A se vedea și* RISC.

sparse array vector rar – Vector în care multe elemente sunt identice, de obicei având valoarea zero. Nu se poate spune precis când un vector este rar, dar este evident că la un moment dat, de obicei când o treime din elemente sunt identice, trebuie luată în considerare redefinirea vectorului respectiv. *A se vedea și* array.

spatial data management gestionare de date spațială – Reprezentarea datelor sub forma unui ansamblu de obiecte spațiale, în particular ca pictograme afișate pe ecran, pentru a face mai simplă înțelegerea și manipularea lor.

spatial digitizer digitizor spațial – Scanner tridimensional, utilizat de obicei în domeniile medical și geografic. *De comparat cu* optical scanner.

spec *A se vedea* specification.

special character caracter special – Caracter care nu este alfabetic, numeric sau caracter

spațiu (de exemplu, un semn de punctuație). *A se vedea și* reserved character, wildcard character.

special interest group grup de interes special – *A se vedea* SIG.

special-purpose language limbaj specializat – Limbaj de programare cu o sintaxă și o semantică care-l fac potrivit pentru un anumit domeniu de activitate sau o anumită metodă de lucru. *A se vedea și* Prolog.

specification specificație – **1.** Descrierea detaliată a unui lucru. **2.** Referitor la hardware-ul unui calculator, informații privind componentele, capacitățile și caracteristicile calculatorului. **3.** Referitor la software, informații privind mediul de operare și caracteristicile unui program nou. **4.** Referitor la prelucrarea informațiilor, descrierea înregistrărilor de date, a programelor și a procedurilor implicate într-o anumită acțiune.

spectral color culoare spectrală – În domeniul video, nuanța reprezentată de o singură lungime de undă din porțiunea vizibilă a spectrului radiațiilor electromagnetice. *A se vedea și* color model.

spectral response răspuns spectral – Referitor la senzori, relația dintre sensibilitatea dispozitivului și frecvența energiei detectate.

spectrum spectru – Domeniul de frecvențe al unui anumit tip de radiație. *A se vedea și* electromagnetic spectrum.

Speech API *A se vedea* SAPI.

Speech Application Programming Interface *A se vedea* SAPI.

speech recognition recunoașterea vorbirii – Capacitatea unui calculator de a interpreta cuvintele unui mesaj oral, care oferă utilizatorului posibilitatea să dea comenzi sau să introducă date cu ajutorul vorbirii. Au fost create sisteme ce pot recunoaște un set limitat de cuvinte pronunțate de anumite persoane, dar elaborarea unor sisteme capabile să facă față marii varietăți de modele de vorbire și de accente (la care se adaugă diferite feluri de formulare a aceluiași enunț) s-a dovedit, până în prezent, o sarcină copleșitoare pentru proiectanții de sisteme. *A se vedea și* artificial intelligence, neural network.

Speech Recognition API *A se vedea* SRAPI.

Speech Recognition Application Programming Interface *A se vedea* SRAPI.

speech synthesis sintetizarea vorbirii – Capacitatea unui calculator de a „vorbi" prin combinarea unor cuvinte preînregistrate sau prin producerea unor sunete care imită o voce umană. *A se vedea și* artificial intelligence, neural network.

spelling checker verificator ortografic – Aplicație care utilizează un dicționar stocat pe disc pentru a depista cuvintele scrise greșit într-un document. *Se mai numește și* spell checker.

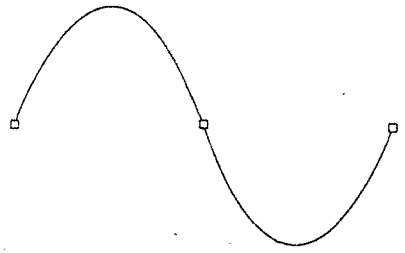
spew a deborda – În Internet, a publica un număr excesiv de mesaje e-mail sau articole de informare.

spider păianjen – Program care caută automat în Internet noi documente Web și plasează adresele acestora și informații referitoare la conținutul lor într-o bază de date accesibilă cu un motor de căutare. În general, păianjenii sunt considerați un tip de bot (robot pentru Internet). *A se vedea și* bot (definiția 3), search engine (definiția 2).

spike vârf de tensiune – Semnal electric tranzitoriu cu o durată foarte scurtă și, de obicei, o amplitudine mare. *De comparat cu* surge.

spindle dispozitiv de antrenare – Axul pe care se montează un disc sau o rolă cu bandă magnetică.

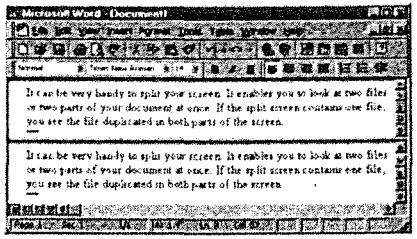
spline curbă spline – În grafica la calculator, curbă calculată printr-o funcție matematică, ce conectează niște puncte separate și are un grad înalt de netezime. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Bézier curve.



Curbă spline.

split screen ecran divizat – Metodă de afișare în care un program împarte ecranul în mai multe secțiuni, în fiecare dintre ele fiind prezentat un fișier diferit sau porțiuni diferite ale aceluiași fișier. A se vedea ilustrația.

spoiler mesaj care strică cheful – Într-un grup de informare sau într-o listă poștală, publicarea unui articol care dezvăluie o surpriză, cum ar fi finalul unui film sau serial de televiziune sau soluția unui joc. Un astfel de articol trebuie să conțină pe rândul de subiect cuvântul *spoiler* și, în plus, neticheta cere ca autorul să codifice



Ecran divizat.

mesajul, să introducă înaintea lui unul sau mai multe ecrane de spațiu alb sau să utilizeze ambele metode, pentru a proteja cititorii care nu verifică rândul de subiect al articolelor.

spoofing escrocherie – Procedeul prin care se creează impresia că o transmisie este realizată de un utilizator autorizat. De exemplu, o escrocherie IP înseamnă efectuarea unei transmisii în care se folosește adresa IP a unui utilizator autorizat pentru a se obține accesul la un calculator sau o la rețea. *A se vedea și* IP address.

spool a utiliza un derulator – A stoca un document într-o coadă, unde așteaptă să îi vină rândul la tipărire. *A se vedea și* print spooler.

spot spot – Complex de puncte realizat prin autotipie la o imprimantă PostScript. Punctele sunt aranjate astfel încât să se realizeze nivelul dorit de gri pentru un anumit pixel. *A se vedea și* gray scale, halftone. *De comparat cu* dot (definiția 2).

spot color culoare de spot – Metodă de manipulare a culorii în documente, în care se specifică o anumită culoare de cerneală și fiecare pagină în care există elemente care au culoarea respectivă este tipărită ca un strat separat. Apoi, imprimanta tipărește un strat pentru fiecare culoare de spot din document. *A se vedea și* color model, color separation (definiția 1), Pantone Matching System. *De comparat cu* process color.

spot function funcție de spoturi – Procedura PostScript cu care se creează un anumit tip de sită pentru o autotipie. *A se vedea și* halftone, PostScript, spot.

SPP *A se vedea* scalable parallel processing.

spraycan aerograf – La Paintbrush sau la altă aplicație de grafică, instrument cu care se aplică modele de puncte într-o imagine. A se vedea ilustrația.

Aerograf.

spreadsheet program program de calcul tabelar – Aplicație utilizată de obicei pentru a realiza bugete, prognoze și alte activități legate de domeniul financiar. Într-un asemenea program, valorile datelor sunt organizate pe celule și relațiile dintre celule sunt definite prin formule. Modificarea valorii unei celule conduce la modificarea celulelor asociate. Programele de calcul tabelar oferă de obicei capacități grafice pentru realizarea ieșirii și diferite opțiuni de formatare a textului, a valorilor numerice și a graficelor. *A se vedea și* cell (definiția 1).

spread spectrum spectru distribuit – Ceea ce aparține sau ține de un sistem sigur de comunicații radio, în care conținutul transmisiei este împărțit în fragmente delimitate foarte precis, transmise pe frecvențe separate. Când un receptor identifică un semnal cu spectru distribuit, îl reasamblează în forma originală. Spectrul distribuit a fost inventat de actrița Hedy Lamarr în 1940, dar nu a fost utilizat până în 1962.

sprite spiriduș – În grafica pe calculator, mică imagine ce poate fi mutată pe ecran independent de celelalte imagini din fundal. Spiridușii sunt utilizați pe larg în secvențele animate și în jocurile video. *A se vedea și* object (definiția 3).

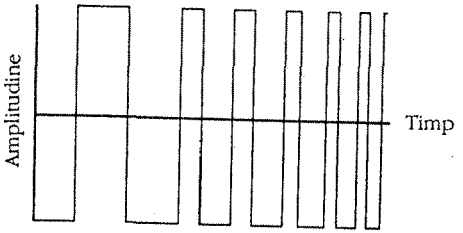
sprocket feed alimentare cu hârtie perforată – Sistem de alimentare cu hârtie în care niște pini pătrund în orificii perforate în hârtie și o trag prin imprimantă. Alimentarea prin tractare cu pini și alimentarea prin tractare sunt sisteme de alimentare cu hârtie perforată. *A se vedea și* paper feed, pin feed, tractor feed.

SPX **1.** Acronim pentru **S**equenced **P**acket **Ex**changed. Protocol care acționează la nivelul transportului (stratul 4 din modelul ISO/OSI), creat de Novell NetWare. SPX utilizează protocolul IPX pentru a transfera pachetele, dar garantează transmiterea completă a mesajelor. *A se vedea și* ISO/OSI model. *De comparat cu* IPX. **2.** Prescurtare de la **simplex**. *A se vedea* simplex transmission.

SQL *A se vedea* structured query language.

square wave undă dreptunghiulară – Formă de undă generată de o sursă care trece instantaneu

dintr-o stare în alta, de obicei cu o frecvență constantă. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* sine wave.



Undă dreptunghiulară.

.sr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Surinam.

SRAM *A se vedea* static RAM.

SRAPI Acronim pentru **S**peech **R**ecognition **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. Interfață de programare a aplicațiilor pentru mai multe platforme elaborată pentru recunoașterea vorbirii și funcții de convertire a textului în vorbire. Este susținută de un consorțiu alcătuit din Novell, IBM, Intel și Philips Dictation Systems. *A se vedea și* application programming interface, speech recognition.

SSA Acronim pentru **S**erial **S**torage **A**rchitecture. Specificație de interfață elaborată de IBM, în care dispozitivele sunt aranjate în inel. SSA este compatibil cu dispozitivele SCSI și permite transferarea datelor cu rate de până la 20 de megaocteți în ambele sensuri. *A se vedea și* SCSI device.

SSD Acronim pentru **s**olid-**s**tate **d**isk (disc cu semiconductoare). *A se vedea* solid-state disk drive.

SSI *A se vedea* small-scale integration.

SSL *A se vedea* Secure Sockets Layer.

.st În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Sao Tomé și Principé.

ST506 interface interfață ST504 – Specificație elaborată de Seagate Technologies, care descrie semnalele controllerelor și conectoarelor de hard-disc. Versiunea ST506/412 a acestei interfețe a devenit un standard de facto.

stack stivă – Zonă rezervată de memorie, în care programele stochează date de stare, cum ar fi

adresele apelurilor de funcții și proceduri, parametrii transferați și, uneori, variabilele locale. *A se vedea și* pop-up, push (definiția 1). *De comparat cu* heap (definiția 1).

stack pointer indicator de stivă – Registru ce conține adresa curentă a primului element din stivă. *A se vedea și* pointer (definiția 1), stack.

stackware stackware – Aplicație HyperCard, alcătuită dintr-o stivă de date HyperCard și un program HyperCard. *A se vedea și* HyperCard.

stairstepping în formă de trepte – Aspectul zimțat al unei linii sau curbe care ar trebui să fie netedă. *Se mai numește și* aliasing (zimțuire), jaggies (zimți).

stale link legătură învechită – Hiperlegătură la un document HTML care a fost șters sau mutat, astfel încât hiperlegătura a devenit inutilă. *A se vedea și* HTML document, hyperlink.

stale pointer bug hiba pointerului învechit – *A se vedea* aliasing bug.

stand-alone autonom – Ceea ce ține de, aparține sau este un dispozitiv care nu are nevoie de alt dispozitiv sau sistem (de exemplu, un calculator care nu este conectat în rețea).

standard standard – **1.** Îndrumar tehnic de jure, susținut de o organizație necomercială sau guvernamentală abilitată și utilizat pentru a asigura uniformitatea produselor hardware sau software dintr-un anumit domeniu. Standardul este rezultatul unui proces oficial, bazat pe specificații elaborate de grupuri (comitete) după ce studiază intensiv metodele, abordările și tendințele tehnologice existente. Propunerea de standard este apoi aprobată de o organizație abilitată și adoptată prin consens, în timp, pe măsură ce produsele realizate conform standardului respectiv devin preponderente pe piață. Standardele de acest tip sunt numeroase, printre ele numărându-se setul de caractere ASCII, standardul RS-232-C, interfața SCSI și limbajele de programare standardizate de ANSI, cum ar fi C sau FORTRAN. *A se vedea și* ANSI, convention, RS-232-C standard, SCSI. **2.** Îndrumar tehnic de facto pentru elaborarea produselor hardware sau software. Aceste standarde apar atunci când un produs sau un concept este elaborat de o singură firmă și, datorită succesului și imitațiilor, devine atât de răspândit, încât nerespectarea lui creează probleme de compatibilitate sau de pătrundere pe piață.

Printre aceste standarde, neoficiale, se numără compatibilitatea cu modemurile Hayes și compatibilitatea cu calculatoarele IBM PC. *A se vedea și* compatibility (definiția 3).

standard deviation abatere normală – În statistică, modalitate de apreciere a dispersiei unui grup de măsurători față de media grupului. Fiecare diferență față de medie este ridicată la pătrat și abaterea normală este definită ca fiind rădăcina pătrată a mediei acestor valori.

standard disclaimer dezmințire standard – Expresie utilizată în mesajele e-mail sau în articolele de informare pentru a înlocui textul cerut de anumite firme sau instituții, prin care se arată că cele afirmate în mesaj sau în articol nu reprezintă neapărat opinia sau politica organizației al cărei sistem e-mail a fost utilizat pentru a trimite mesajul respectiv.

standard function funcție standard – Funcție disponibilă întotdeauna într-un anumit limbaj de programare. *A se vedea și* function (definiția 1).

Standard Generalized Markup Language *A se vedea* SGML.

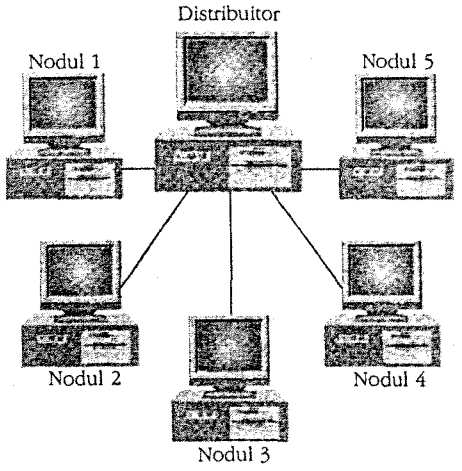
star-dot-star steluță-punct-steluță – Modalitate de specificare a fișierelor cu ajutorul caracterului de înlocuire asterisc (*.*), care se utilizează în sisteme de operare ca MS-DOS și are semnificația „orice combinație de nume de fișiere și de extensii". *A se vedea și* asterisk (definiția 2), wildcard character.

star network rețea de tip stea – Rețea locală în care fiecare dispozitiv (nod) este conectat la un calculator central, astfel că se realizează o configurație (topologie) de tip stea. De obicei, este o rețea formată dintr-un calculator central (distribuitor), care este înconjurat de terminale. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* bus network, ring network.

start bit bit de start – În transmisiile asincrone, bitul care semnalizează începutul unui caracter. *A se vedea și* asynchronous transmission.

Start button (figura:) Butonul start butonul Start – În Microsoft Windows 95, controlul de pe bara de taskuri a suprafeței de lucru care deschide meniul principal. Vezi ilustrația.

Butonul start.



Rețea de tip stea.

starting point punct de pornire – Document World Wide Web creat pentru a ajuta utilizatorii să înceapă navigația prin Web. Punctul de pornire conține de obicei instrumente cum ar fi motoare de căutare sau hiperlegături la situri Web selectate. *A se vedea și* hyperlink, search engine (definiția 2), World Wide Web.

start page pagină de pornire – *Vezi* home page (definiția 2).

start/stop transmission transmisie start/stop – *Vezi* asynchronous transmission.

startup pornire – *Vezi* boot 1.

startup application aplicație de pornire – La un calculator Macintosh, aplicația care preia controlul sistemului la pornirea calculatorului.

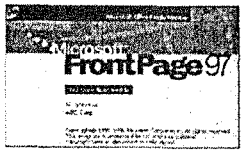
STARTUP.CMD Sub OS/2, fișier de tip batch cu caracter special, stocat în directorul rădăcină al discului de pornire. Este echivalentul fișierului AUTOEXEC.BAT din MS-DOS.

startup disk disc de pornire – *Vezi* system disk.

startup ROM memorie ROM de pornire – Memorie ROM în care sunt păstrate instrucțiunile de încărcare a sistemului, care sunt executate la pornirea calculatorului. Rutinele de pornire stocate în memoria ROM permit calculatorului autoverificarea și verificarea dispozitivelor atașate (de exemplu, tastatura și unitățile de disc), pregătirea pentru începerea lucrului și rularea unui scurt program care lansează programul de

încărcare a sistemului de operare. *A se vedea și* boot[1], power-on self test.

startup screen ecran de pornire – Text sau imagine grafică afișată pe ecran la lansarea în execuție a unei aplicații. De obicei, ecranele de pornire conțin informații referitoare la versiunea programului și o emblemă a produsului sau a firmei producătoare. Vezi ilustrația.



Ecran de pornire.

state stare – *Vezi* status.

stateful cu stare completă – Ceea ce aparține sau ține de un sistem sau proces care monitorizează toate detaliile legate de starea activității la care participă. De exemplu, manipularea cu stare completă a mesajelor implică luarea în considerație a conținutului lor. *De comparat cu* stateless.

stateless fără stare – Ceea ce aparține sau ține de un sistem sau proces care participă la o activitate fără să monitorizeze toate detaliile legate de starea ei. De exemplu, manipularea fără stare a mesajelor ar putea implica luarea în considerație doar a sursei și a destinației, fără să se țină cont de conținutul lor. *De comparat cu* stateful.

statement instrucțiune – Cea mai mică entitate executabilă dintr-un limbaj de programare.

state-of-the-art de vârf – De ultimă oră; la cel mai înalt nivel tehnologic disponibil pentru un produs hardware sau software.

.state.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor care aparțin guvernului Statelor Unite.

static[1] static – Referitor la prelucrarea informațiilor, fix sau predeterminat. De exemplu, un buffer de memorie static nu își modifică dimensiunea pe durata execuției programului. Starea opusă este *dinamic*, care se schimbă permanent.

static[2] paraziți – În comunicații, pocnituri care se aud datorită interferenței electrice cu semnalul transmis. *A se vedea și* noise (definiția 2).

static allocation alocare statică – Alocare de memorie care se realizează o singură dată, de

obicei la pornirea programului. Memoria rămâne alocată pe durata execuției și nu este eliberată decât la închiderea programului. *A se vedea și* allocate, deallocate. *De comparat cu* dynamic allocation.

static binding asociere statică – Asociere (convertirea adreselor simbolice din program în adrese de stocare) care se realizează în timpul compilării sau editării legăturilor. *Mai este numită și* early binding (asociere timpurie). *De comparat cu* dynamic binding.

static electricity electricitate statică – Sarcina electrică acumulată de un obiect. Deși, în general, sunt inofensive pentru oameni, descărcările electrostatice pot distruge circuitele electronice.

static RAM memorie RAM statică – Tip de memorie RAM care are la bază circuite bistabile, care păstrează informațiile atâta timp cât este menținută alimentarea. Memoria RAM statică este utilizată de obicei la realizarea cache-urilor. *Acronim:* SRAM. *A se vedea și* cache, RAM. *De comparat cu* dynamic RAM.

stationery[1] staționar – Referitor la un tip de document care este duplicat de sistem la deschiderea lui de către utilizator; modificările efectuate de utilizator sunt înregistrate în copie, în timp ce originalul rămâne neschimbat. Documentele staționare sunt folosite ca șabloane de documente sau ca texte tipizate. *A se vedea și* boilerplate, template (definiția 5).

stationery[2] document staționar – *A se vedea* stationary[1].

statistical multiplexer multiplexor statistic – Dispozitiv de multiplexare care adaugă „inteligență" multiplexării prin divizarea timpului, utilizând buffere (pentru stocarea temporară) și un microprocesor ce combină fluxurile de transmisie într-un singur semnal și alocă dinamic lățimea de bandă disponibilă. *Mai este numit și* stat mux. *A se vedea și* dynamic allocation, multiplexing, time-division multiplexing.

statistics statistică – Ramură a matematicii care se ocupă de relațiile dintre grupuri de măsurători și de relevanța asemănărilor și diferențelor dintre aceste relații. *A se vedea și* binomial distribution, Monte Carlo method, probability, regression analysis, standard deviation, stochastic.

stat mux *A se vedea* statistical multiplexer.

status stare – În domeniul prelucrării datelor, condiția în care se află la un anumit moment de

timp unul dintre numeroasele elemente care raportează sau controlează operațiile executate de calculator (un dispozitiv, un canal de comunicație, o stație de lucru, un program, un bit și altele).

status bar bară de stare – În Microsoft Windows, zonă din partea de jos a multor ferestre de program, în care sunt prezentate scurte mesaje referitoare la condiția curentă a programului. Tot pe bara de stare, unele programe afișează și explicații privind comanda de meniu selectată. A se vedea ilustrația.

Bară de stare.

status codes coduri de stare – Șiruri de cifre sau alte caractere care indică succesul sau eșecul unei acțiuni. Codurile de stare erau utilizate în vechile programe de calculator pentru a raporta rezultatele, dar cele mai multe dintre programele actuale folosesc pentru aceasta cuvinte sau imagini grafice. Utilizatorii din Internet, în special cei care au conturi shell UNIX, pot întâlni coduri de stare când folosesc sistemul Web sau protocolul FTP. *A se vedea și* HTTP status codes.

step-frame cadru cu cadru – Procesul de capturare a imaginilor video în care este preluat câte un cadru la un moment dat. Acest proces este utilizat de calculatoarele care sunt prea lente pentru a captura imaginile video în timp real.

stepper motor motor pas cu pas – Dispozitiv mecanic care execută o fracțiune precisă de rotație atunci când primește un impuls electric.

step-rate time timp de pas – Timpul necesar pentru a muta brațul dispozitivului de acționare al unei unități de disc de pe o pistă pe alta. *A se vedea și* actuator, stepper motor.

StickyKeys Caracteristică încorporată în calculatoarele Macintosh și disponibilă sub Windows și DOS, care determină tastele modificatoare (de exemplu, Shift, Control sau Alt) să rămână active după apăsare, eliminând necesitatea apăsării simultane a mai multor taste. Această facilitate a fost concepută pentru utilizatorii care nu pot acționa mai multe taste simultan.

stochastic stocastic – Bazat pe apariții aleatorii. De exemplu, un model stocastic descrie un

sistem luând în considerare și evenimentele întâmplătoare, nu numai cele planificate.

stop bit bit de stop – În transmisiile asincrone, bit care semnalizează sfârșitul unui caracter. Pe vremea vechilor teleimprimatoare electromecanice, bitul de stop oferea timpul necesar mecanismului de recepție pentru a reveni în poziția de activitate redusă și, în funcție de mecanism, dura 1, 1,5 sau 2 biți de date. *A se vedea și* asynchronous transmission.

storage capacitate de stocare – În domeniul calculatoarelor, orice dispozitiv în care sau pe care se păstrează date. Microcalculatoarele utilizează două tipuri principale de stocare: în memoria RAM și pe unitățile de disc sau pe alte suporturi externe. Alte capacități de stocare sunt memoriile ROM și bufferele.

storage device dispozitiv de stocare – Aparat care înregistrează datele de calculator într-o formă permanentă sau semipermanentă. Când se face deosebirea între dispozitivele de stocare primară (principală) și dispozitivele de stocare secundară (auxiliară), prima categorie se referă la memoria cu acces aleatoriu (RAM), iar cealaltă la unitățile de disc și la alte dispozitive externe.

storage location locație de stocare – Poziția în care se găsește un anumit articol pe disc, pe bandă sau pe un suport similar, indicată de o adresă sau de un identificator unic.

storage media suport de stocare – Diferite materiale pe care sunt scrișii și stocați biții de date, cum ar fi dischetele, hard-discurile, benzile magnetice sau discurile optice.

storage tube tub cu memorie – *A se vedea* direct view storage tube.

store-and-forward stocare și expediere – Tehnică de transferare a mesajelor utilizată în rețelele de comunicații, în care mesajul este păstrat temporar pe o stație de colectare înainte de a fi expediat spre destinație.

stored program concept conceptul de program stocat – Arhitectură de sistem a cărei paternitate a fost atribuită, în cea mai mare parte, matematicianului John von Neumann, în care programele și datele sunt păstrate împreună într-o capacitate de stocare cu acces direct (memorie RAM), astfel încât pot fi prelucrate în orice ordine, nu numai secvențial. *A se vedea și* von Neumann architecture.

storefront prezentare comercială – *A se vedea* virtual storefront.

STP Acronim pentru **s**hielded **t**wisted **p**air (cablu bifilar torsadat și ecranat). Cablu compus din una sau mai multe perechi de fire torsadate și o manta de ecranare realizată dintr-o folie și o împletitură de cupru. Torsadarea protejează perechile de fire de interferențele dintre ele, iar ecranarea le protejează de interferențele externe. Ca urmare, cablul STP poate fi utilizat pentru transmisii de mare viteză, pe distanțe mari. *A se vedea și* twisted-pair cable. *De comparat cu* UTP.

straight-line code cod în linie dreaptă – Cod de program compus dintr-o succesiune directă de instrucțiuni, fără salturi înainte sau înapoi realizate cu instrucțiuni de transfer cum ar fi GOTO sau JUMP. *A se vedea și* GOTO statement, jump instruction. *De comparat cu* spaghetti code.

stream cipher cifrare în flux – Metodă de criptare a șirurilor de date cu lungime nelimitată prin utilizarea unei chei cu lungime fixă. *A se vedea și* key (definiția 3). *De comparat cu* block cipher.

streaming cu derulare continuă – Referitor la dispozitivele de stocare cu bandă magnetică, tehnică ieftină de control al mișcării benzii, care elimină buclele de bandă. Deși unitățile de bandă cu derulare continuă nu ajung la performanțele celor cu strat/stop, le oferă o fiabilitate înaltă a stocării și regăsirii datelor și sunt utile în cazul aplicațiilor sau calculatoarelor care necesită o furnizare continuă de date.

streaming tape bandă cu derulare continuă – *A se vedea* tape (definiția 1).

stream-oriented file fișier orientat spre fluxuri – Fișier utilizat la stocarea unor serii destul de lungi și continue de biți, octeți sau alte mici unități cu o structură uniformă.

street price prețul străzii – Prețul unui produs hardware sau software de larg consum vândut în magazin sau prin comandă poștală. De cele mai multe ori, prețul străzii este ceva mai mic decât prețul sugerat în prospecte.

stress test test de solicitare – Test care stabilește limitele funcționale ale unui sistem software sau hardware prin determinarea unor condiții extreme de lucru, cum ar fi un volum mare de date sau o temperatură ridicată.

strikethrough tăiere cu linii – Desenarea uneia sau mai multor linii peste un fragment de text selectat, de obicei pentru a indica ștergerea sau intenția de ștergere (de exemplu, ~~acesta este un text tăiat cu o linie~~).

string șir – Structură de date compusă dintr-o suită de caractere care, de obicei, reprezintă un text ce poate fi citit de oameni.

string variable variabilă de tip șir – Nume oarecare atribuit de programator unui șir de caractere alfanumerice și utilizat pentru a desemna întregul șir. *A se vedea și* string.

strobe strob – Semnal de sincronizare care inițiază și coordonează trecerea datelor, de obicei prin interfața unui dispozitiv de intrare/ieșire (I/O), cum ar fi tastatura sau imprimanta.

stroke apăsare (1), linie (2,3,4) – **1.** Referitor la introducerea datelor, apăsarea unei taste (keystroke). **2.** În tipografie, linie care reprezintă o parte a unei litere. **3.** În programele de pictare, „tușă de pensulă" trasă cu mouse-ul în timpul creării unei imagini grafice. **4.** Referitor la tehnologia de afișare, linie creată ca vector (o cale între două coordonate) pe un display vectorial (spre deosebire de linia de pixeli, desenată punct cu punct pe displayurile cu rastru).

stroke font font din linii – Font tipărit prin desenarea unei combinații de linii, nu prin umplerea unui contur, ca în cazul fonturilor conturate. *De comparat cu* outline font.

stroke weight grosimea liniei – Lățimea liniei care intră în alcătuirea unui caracter. *A se vedea și* font.

stroke writer generator de linii – În domeniul video, unitate de afișare care desenează caracterele și imaginile grafice ca seturi de linii (drepte sau curbe care unesc puncte), nu ca seturi de puncte (cum este în cazul monitoarelor obișnuite, cu rastru). *A se vedea și* vector graphics.

strong typing tipizare tare – Caracteristică a unui limbaj de programare care nu permite programului să schimbe tipul de date al unei variabile în timpul execuției. *A se vedea și* data type, variable. *De comparat cu* weak typing.

structure structură – **1.** Concepția și compoziția unui program, exprimate de caracteristici cum ar fi cursul, ierarhia și modularitatea programului. **2.** Ansamblu de elemente de date. *A se vedea și* data structure.

structured graphics grafică structurată – *A se vedea* object-oriented graphics.

structured programming programare structurată – Realizarea unor programe care au un curs clar, o concepție limpede și un anumit grad de modularitate sau de organizare ierarhică. *A se vedea și* modular programming, object-oriented programming. *De comparat cu* spaghetti code.

structured query language limbaj structurat de interogare – Sublimbaj utilizat la interogarea, actualizarea și gestionarea bazelor de date relaționale – standard de facto al programelor pentru baze de date. *Acronim:* SQL.

structured walkthrough analiză structurală – **1.** Întrunire în cadrul căreia programatorii care lucrează la diferite părți ale aceluiași proiect încearcă să-și coordoneze rezultatele activității. Sunt trecute în revistă sistematic obiectivele, cerințele și componentele proiectului, pentru ca programul rezultat să conțină cât mai puține erori. **2.** Metodă de examinare a unui sistem de calcul, în care sunt trecute în revistă sistematic concepția și tehnicile de implementare.

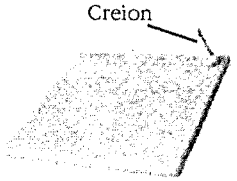
STT *A se vedea* Secure Transaction Technology.

stub racord – Rutină care nu conține cod executabil, ci doar comentarii care descriu ce va conține ea în viitor; este utilizată ca mijloc de a rezerva locul pentru o rutină ce urmează să fie scrisă ulterior. *Se mai numește și* dummy routine (rutină fictivă). *A se vedea și* top-down programming.

StuffIt Program de comprimare a fișierelor scris inițial pentru Apple Macintosh, utilizat la stocarea unui fișier pe unul sau mai multe discuri. După ce a avut inițial un statut de shareware, StuffIt este acum un produs comercial pentru calculatoarele Mac și PC, oferind mai multe tehnici de comprimare a fișierelor și mijloace de vizualizare a lor. Fișierele comprimate cu StuffIt pot fi decomprimate cu un program freeware, StuffIt Expander.

style sheet foaie de stil – **1.** Referitor la programele de prelucrare a textelor și de tehnoredactare computerizată, fișier cu instrucțiuni privind utilizarea anumitor formate de caracter, paragraf sau machetare. **2.** Fișier de text care conține codul de aplicare a semanticii, cum ar fi specificațiile de machetare, într-un document HTML. *A se vedea și* HTML document, semantics (definiția 1).

stylus creion – Dispozitiv de indicare utilizat împreună cu o tabletă grafică, la care este atașat de obicei prin intermediul unui cordon. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* pen (toc). *A se vedea și* graphics tablet, puck.



Creion. ***Creionul unei tablete de grafică.***

.su În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în fosta Uniune Sovietică.

subcommand subcomandă – Comandă oferită de un submeniu (un meniu care apare atunci când utilizatorul selectează o opțiune într-un meniu de nivel mai înalt). A se vedea ilustrația.

subdirectory subdirector – Director (grupare logică de fișiere) aflat în alt director.

Subcomandă.

subject drift deviere de la subiect – *A se vedea* topic drift.

subject tree arbore de subiecte – În World Wide Web, tip de index ce este organizat pe categorii de subiecte, multe dintre ele fiind împărțite în continuare pe subcategorii, numite „ramuri". Cel mai de jos nivel al arborelui este alcătuit din legături la paginile Web propriu-zise. Un exemplu de arbore de subiecte World Wide Web este Yahoo!. *A se vedea și* Yahoo!.

submarining submersiune – Fenomen care apare atunci când o anumită parte a unei imagini afișate se mișcă mai repede decât poate reda ecranul. Obiectul afișat (de exemplu, un indicator de mouse) dispare de pe ecran și apare când mișcarea încetează, la fel cum reapare la suprafață un submarin după scufundare. Submersiunea este o problemă care survine în special în cazul displayurilor LCD cu matrice pasivă, care au un timp mare de răspuns.

submenu submeniu – Meniu care apare atunci când utilizatorul selectează o opțiune într-un meniu de nivel mai înalt.

subnet subrețea – Rețea care este o parte componentă a unei rețele mai mari.

subnet mask mască de subrețea – *A se vedea* address mask.

subnotebook computer calculator subnotebook – Calculator portabil care este mai mic și mai ușor decât un calculator laptop obișnuit.

subportable subportabil – *A se vedea* subnotebook computer.

subprogram subprogram – Termen utilizat în unele limbaje pentru a denumi o *subrutină* (o procedură sau o funcție), deoarece structura și sintaxa unui subprogram seamănă mult cu cele ale unui program. *A se vedea și* program routine.

subroutine subrutină – Termen utilizat adesea pentru a denumi o *rutină* care, de obicei, este mai scurtă, are un caracter general și este apelată frecvent.

subschema subschemă – Definița unei vederi definite de utilizator a bazei de date (doar în sistemele CODASYL/DBTG), aproximativ echivalentă cu schema externă a unui sistem de gestionare a bazelor de date ANSI/X3/SPARC sau cu o vedere dintr-un sistem de gestionare a bazelor de date relaționale. *A se vedea și* schema.

subscribe a subscrie – **1.** A adăuga un grup de informare la lista grupurilor de la care un utilizator primește articolele noi. **2.** A adăuga un nume la o listă de distribuire LISTSERV. *A se vedea și* LISTSERV.

subscript indice – **1.** Unul sau mai multe caractere tipărite puțin mai jos de linia de bază a textului. *A se vedea și* baseline. *De comparat cu* superscript. **2.** În programare, unul sau mai multe numere sau variabile care identifică poziția unui element într-un vector. *A se vedea și* array, index (definiția 2).

substrate substrat – Suportul inactiv utilizat într-un proces de fabricație. În cazul plăcilor cu circuite, suportul pe care sunt depuse traseele. În cazul benzilor și al discurilor, materialul pe care sunt depuse particulele magnetice.

substring subșir – Porțiune secvențială a unui șir. *A se vedea și* string.

subtransaction subtranzacție – *A se vedea* nested transaction.

subtree subarbore – Într-un arbore, orice nod împreună cu o parte selectată din nodurile sale descendente. *A se vedea și* node (definiția 3), arbore.

suitcase valiză – La calculatoarele Macintosh, fișier care conține unul sau mai multe fonturi sau accesorii de birou. În versiunile mai vechi ale sistemului de operare, aceste fișiere erau indicate de o pictogramă care înfățișa o valiză. *A se vedea și* font suitcase.

suite suită – Set de programe de aplicație vândut ca un singur pachet, de obicei la un preț mai mic decât cel al aplicațiilor vândute separat. De exemplu, o suită pentru munca de birou poate conține un program de prelucrare a textelor, un program de calcul tabelar, un program de gestionare a bazelor de date și un program de comunicații. *A se vedea și* protocol stack.

summarize a sintetiza – Într-un grup de informare sau o listă poștală, a publica într-o formă rezumativă rezultatele unei examinări sau ale unei votări după ce acestea au fost trimise prin e-mail.

SunOS Prescurtare de la **Sun O**perating **S**ystem. Variantă de UNIX utilizată la stațiile de lucru produse de Sun Microsystems, Inc.

supercomputer supercalculator – Calculator mare, foarte rapid și scump, utilizat pentru calcule complexe. *A se vedea și* computer.

superconductor supraconductor – Substanță care nu are rezistență electrică.

SuperDrive Unitate de disc Apple de 3,5 inci care citi și scrie atât formatele Apple (de 400K și 800K), cât și formatele MS-DOS/Windows (de 720K și 1,44MB).

super-large-scale integration integrare pe scară superlargă – Termen ce descrie cipurile care conțin între 50.000 și 100.000 de elemente de circuit. *Acronim:* SLSI. *A se vedea și* integrated circuit. *De comparat cu* large-scale-integration, medium-scale integration, small-scale integration, ultra-large-scale integration, very-large-scale integration.

superminicomputer superminicalculator – *A se vedea* computer.

superpipelining supercanalizare – Metodă de prelucrare utilizată de unele microprocesoare, în care două sau mai multe dintre etapele de

execuție ale microprocesorului (aducere, decodificare, executare și rescriere) sunt împărțite în două sau mai multe etape canalizate, ceea ce conduce la creșterea performanțelor. *A se vedea și* DECchip 21064, pipelining (definiția 1).

superscalar superscalar – Ceea ce ține de, aparține sau este o arhitectură de microprocesor care permite executarea mai multor instrucțiuni într-o perioadă de ceas. *A se vedea și* CISC, RISC.

superscript exponent – Caracter tipărit puțin mai sus față de textul înconjurător, având, de obicei, dimensiunea mai mică. *De comparat cu* subscript (definiția 1).

superserver superserver – Server de rețea dotat cu componente speciale, care îi conferă o viteză ridicată de lucru și o capacitate mare de stocare. *A se vedea și* server.

superuser superutilizator – Sub UNIX, cont de utilizator cu privilegii de acces la rădăcină (adică fără restricții), aparținând de obicei administratorului de sistem. *A se vedea și* root account, system administrator, user account.

super VAR Prescurtare de la **super** value-added reseller (superdistribuitor cu valoare adăugată). Firmă mare de distribuire cu valoare adăugată. *A se vedea și* value-added reseller.

super VGA *A se vedea* SVGA.

supervisor supervizor – **1.** Sistem de operare. **2.** Metasistem de operare, sub care activează mai multe sisteme de operare. *A se vedea și* metaoperating system.

supervisor state starea de supervizor – Cel mai privilegiat dintre modurile de lucru ale microprocesoarelor Motorola 680x0. Fiecare operație de care este capabil microprocesorul poate fi executată în starea de supervizor. *A se vedea și* privileged mode. *De comparat cu* user state.

support[1] suport – Asistență, cum ar fi îndrumările tehnice oferite clienților.

support[2] a accepta – A lucra cu alt program sau produs; de exemplu, o anumită aplicație acceptă transferul de fișiere din alt program.

surf a surfa – În Internet, a răsfoi serii de informații din grupurile de informare, din spațiul Gopher și, în special, din World Wide Web. La fel cum ar trece de pe un canal de televiziune pe altul, utilizatorii călătoresc pe creasta valului reprezentat de curiozitate și sar de la o temă la alta sau de la un sit la altul. *Se mai numește și* cruise (a călători).

surface modeling modelare de suprafețe – Metodă de afișare, utilizată de unele programe CAD, care dă construcțiilor de pe ecran aparența de soliditate. *A se vedea și* CAD. *De comparat cu* solid model, wire-frame model.

surface-mount technology tehnologie de lipire pe suprafață – Metodă de fabricare a plăcilor cu circuite imprimate, în care cipurile nu mai sunt introduse în orificii de fixare, ci sunt lipite direct pe suprafața plăcii. Printre avantajele acestei metode se numără volumul redus, rezistența la vibrații și posibilitatea de a realiza mai multe interconexiuni pe ambele fețe ale plăcii. *Acronim:* SMT. *De comparat cu* DIP, leadless chip carrier, pin grid array.

surge supratensiune – Creștere bruscă a tensiunii rețelei de alimentare, care poate cauza deteriorarea echipamentelor. *A se vedea și* surge protector, voltage regulator. *De comparat cu* power failure.

surge protector dispozitiv de protecție la supratensiune – Dispozitiv care împiedică ajungerea unei supratensiuni la calculator sau la alt echipament electronic. *Se mai numește și* surge supressor (limitator de supratensiune). *A se vedea și* surge, transient supressor.

surge supressor limitator de supratensiune – *A se vedea* surge protector.

suspend a suspenda – A opri temporar un proces. *A se vedea și* sleep[2].

Suspend command comanda Suspend – În Windows 95, caracteristică ce permite gestionarea consumului de putere al calculatoarelor portabile. Dacă utilizatorul execută clic pe comanda Suspend din meniul Start, funcționarea mașinii este suspendată temporar (intră în „modul Suspend") fără a fi oprită alimentarea, astfel încât consumul este redus (și viața bateriei prelungită) fără a fi nevoie de reîncărcarea aplicației și a datelor atunci când se reia lucrul.

sustained transfer rate rată susținută de transfer – Măsură a vitezei de transferare a datelor spre un dispozitiv de stocare (de exemplu, un disc sau o bandă). Rata susținută de transfer este viteza de transfer care poate fi menținută de dispozitiv pe o perioadă mai mare de timp.

.sv În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în El Salvador.

SVC Acronim pentru **s**witched **v**irtual **c**ircuit (circuit virtual comutat). Într-o rețea cu comutare de pachete, conexiune logică între două noduri care se stabilește doar atunci când sunt transmise datele. *A se vedea și* node (definiția 1), packet switching. *De comparat cu* PVC.

SVGA Acronim pentru **S**uper **V**ideo **G**raphics **A**rray. Standard video elaborat de Video Electronics Standards Association (VESA) în 1989 pentru a permite afișarea color la rezoluții mari pe monitoarele calculatoarelor compatibile IBM. Deși SVGA este un standard, pot apărea probleme de compatibilitate la nivelul serviciilor video ale componentei BIOS. *A se vedea și* BIOS, video adapter.

S-video connector conector S-video – Referitor la dispozitivele video, interfață hardware care manipulează separat crominanța (culoarea) și luminanța (alb și negru). Semnalul conectorului S-video oferă o imagine mai clară decât cele realizate de sistemele care utilizează conectoare RCA (cu semnal complex).

S/WAN *A se vedea* secure wide area network.

swap a face schimb – **1.** A înlocui un articol cu altul, ca atunci când se schimbă dischetele într-o unitate. **2.** A muta segmente de program sau de date din memorie pe disc și viceversa. *A se vedea și* virtual memory.

swap file fișier de schimb – Fișier ascuns de pe hard-disc, pe care Windows îl folosește pentru a păstra porțiuni ale fișierelor de program și de date care nu încap în memorie. Atunci când are nevoie de anumite date, sistemul de operare le aduce din fișierul de schimb în memorie și apoi le mută înapoi pentru a face loc în memorie pentru alte date. Fișierul de schimb este o formă de memorie virtuală. *A se vedea și* memory, virtual memory.

swim înot – Situație în care imaginile se mută încet spre pozițiile pe care ar trebui să le ocupe pe ecran.

switch comutator – **1.** Element de circuit care are două stări: închis și deschis. **2.** Dispozitiv de control care permite unui utilizator să aleagă una din două sau mai multe stări posibile. **3.** În domeniul comunicațiilor, calculator sau dispozitiv electromecanic ce controlează rutarea și funcționarea unei căi de semnale. **4.** În sistemele de operare cum este MS-DOS, argument care permite utilizatorului să controleze execuția unei comenzi sau a unei aplicații și care, de obicei, este precedat de caracterul diagonală la dreapta (/).

switched Ethernet rețea Ethernet cu comutare – Rețea Ethernet care nu folosește un distribuitor Ethernet, ci un comutator de mare viteză. În cazul unei rețele Ethernet cu comutare, între stații se utilizează o lățime de bandă dedicată de 10 Mbps, nu un mediu partajat. *A se vedea și* Ethernet (definiția 1), switch (definiția 3).

switched line linie cu comutare – Conexiune telefonică obișnuită; tipul de linie prin care centrala rutează apelurile telefonice. *De comparat cu* leased line.

Switched Multimegabit Data Services *A se vedea* SMDS.

switched network rețea cu comutare – Rețea de comunicații care folosește comutatoare pentru a stabili o conexiune între două părți (o astfel de rețea utilizează sistemul telefonic).

switched virtual circuit circuit virtual comutat – *A se vedea* SVC.

Switcher La calculatoarele Macintosh, utilitar special, care permite ca mai multe programe să fie rezidente în memorie în același timp. În prezent, Switcher nu mai este utilizat, fiind înlocuit de MultiFinder. *A se vedea și* MultiFinder.

switching comutare – Metodă de comunicație care nu utilizează conexiuni permanente, ci conexiuni temporare pentru a stabili o legătură sau pentru a ruta informațiile între două părți. Într-o rețea telefonică, de exemplu, cel care vrea să efectueze o convorbire emite un apel care ajunge în centrală și de aici se efectuează legătura cu postul telefonic apelat. În rețelele de calculatoare, se poate realiza un schimb de informații între două părți prin comutarea de mesaje sau de pachete. În ambele cazuri, mesajele sunt rutate (comutate) prin stații intermediare, care au rolul de a conecta expeditorul și destinatarul.

switching hub distribuitor cu comutare – Într-o rețea, dispozitiv central (comutator) care conectează linii de comunicație separate și comută pachete și mesaje între calculatoare. Comutatorul funcționează pe post de distribuitor (centrală telefonică) al rețelei. *A se vedea și* hub, packet (definiția 1), PBX, switch (definiția 3), switched Ethernet, switched network.

switching speed viteză de comutare – În tehnologia comunicațiilor cu comutare de pachete (cum este ATM), viteza la care pachetele de date sunt trimise prin rețea. În general, viteza de comutare este exprimată în kilobiți sau megabiți pe secundă. *A se vedea și* ATM (definiția 1), packet switching.

.sy În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Siria.

SYLK file Prescurtare de la **sy**mbolic **l**in**k file** (fișier de legătură simbolică). Fișier care este creat pe baza unui format Microsoft brevetat și care este utilizat în primul rând pentru schimbul de date din foile de calcul tabelar astfel încât să se păstreze formatarea informațiilor și relațiile dintre celule.

symbol simbol – În programare, nume care reprezintă un registru, o valoare absolută sau o adresă de memorie (relativă sau absolută). *A se vedea și* identifier, operator (definiția 1).

symbol font font de simboluri – Font special, care înlocuiește caracterele generate de obicei de tastatură cu caractere utilizate ca simboluri, cum ar fi caracterele științifice, lingvistice sau dintr-un alfabet străin.

symbolic address adresă simbolică – Adresă de memorie care poate fi desemnată într-un program printr-un nume, nu printr-un număr.

symbolic coding codificare simbolică – Exprimarea unui algoritm prin cuvinte, numere zecimale și simboluri, nu prin numere binare, astfel încât să poată fi citit și înțeles de oameni. Codificarea simbolică este utilizată în limbajele de programare de nivel înalt. *A se vedea și* algorithm, high-level language.

symbolic language limbaj simbolic – Limbaj de calculator care utilizează simboluri (de exemplu, cuvinte cheie, variabile și operatori) pentru a forma instrucțiunile. Toate limbajele de calculator, cu excepția limbajelor de mașină, sunt simbolice.

symbolic link legătură simbolică – Într-un director de disc, element care reprezintă un fișier, dar este o referință la un fișier din alt director. *Se mai numește și* alias, shortcut (scurtătură), soft link (legătură soft), symlink.

symbolic logic logică simbolică – Reprezentare a legilor de raționare, numită așa deoarece propozițiile și relațiile sunt exprimate prin simboluri, nu prin expresii ale limbajului natural. *A se vedea și* logic.

symbol set set de simboluri – Ansamblul de simboluri adoptat de un sistem de codificare a datelor (de exemplu, ASCII) sau de un limbaj de programare.

symbol table tabel de simboluri – Listă care conține toți identificatorii întâlniți la compilarea (sau asamblarea) unui program, locurile ocupate în program și atributele lor, cum ar fi variabile, rutine și așa mai departe. *A se vedea și* compile, identifier, linker, module (definiția 1), object code.

symlink *A se vedea* symbolic link.

symmetric digital subscriber line linie de abonat digitală simetrică – Tehnologie pentru telecomunicațiile digitale care permite realizarea unor transmisii de date la viteze de până la 384 Kbps în ambele sensuri ale unui fir de cupru. *Acronim:* SDSL. *De comparat cu* asymmetric digital subscriber line.

symmetric multiprocessing multiprelucrare simetrică – *A se vedea* SMP.

symmetric multiprocessing server server de multiprelucrare simetrică – *A se vedea* server SMP.

SYN Prescurtare de la **syn**chronous idle character (caracter de sincronizare). Caracter utilizat în comunicațiile sincrone pentru a menține sincronizarea dispozitivului care transmite cu dispozitivul care primește. *Se mai numește și* sync character.

sync character caracter de sincronizare – *A se vedea* SYN.

synchronization sincronizare – **1.** Referitor la rețele, trimiterea și primirea pachetelor de date de mai mulți octeți utilizând o rată fixă. *A se vedea și* packet (definiția 1). **2.** Referitor la rețele, coordonarea semnalelor calculatoarelor dintr-o rețea, pentru a facilita comunicațiile. **3.** Referitor la un calculator, coordonarea semnalelor componentelor acestuia. De exemplu, operațiile realizate de sistemul de operare sunt sincronizate de obicei cu semnalul de ceas al mașinii. *A se vedea și* clock (definiția 1), operating system. **4.** Referitor la aplicații sau la baze de date, compararea exemplarelor unui fișier pentru a asigura identitatea conținutului. **5.** În multimedia, o prelucrare precisă în timp real. Secvențele audio și video sunt transmise

prin rețea sincronizate, astfel încât să poată fi redate simultan (să nu apară întârzieri între ele). *A se vedea și* real-time.

synchronization signal semnal de sincronizare – *A se vedea* sync signal.

synchronize a sincroniza – A face ca două evenimente să se petreacă în același timp.

Synchronous Data Link Control *A se vedea* SDLC.

synchronous DRAM memorie DRAM sincronă – Tip de memorie RAM dinamică (DRAM) ce poate lucra la frecvențe de ceas mai mari decât o memorie DRAM obișnuită prin utilizarea unei tehnici de transfer în rafale, în care memoria DRAM anticipează adresa care urmează să fie folosită în continuare. *Acronim:* SDRAM. *A se vedea și* dynamic RAM.

synchronous idle character caracter de sincronizare – *A se vedea* SYN.

synchronous operation funcționare sincronă – **1.** Orice procedură care se desfășoară sub controlul unui ceas sau al unui mecanism de coordonare. *De comparat cu* asynchronous operation. **2.** Referitor la comunicații și la funcționarea unei magistrale, transfer de date însoțit de impulsuri de ceas, care sunt fie înglobate în fluxul de date, fie furnizate simultan printr-o linie separată.

synchronous protocol protocol sincron – Set de reguli elaborat pentru standardizarea comunicațiilor sincrone între calculatoare, bazat de obicei pe fluxuri de biți sau coduri de caracter. Ca exemple pot fi date protocoalele BISYNC, HDLC și SDLC. *A se vedea și* BISYNC, HDLC și SDLC.

synchronous transmission transmisie sincronă – Transfer de date în care informațiile sunt transmise pe blocuri (cadre) de biți separate de intervale de timp egale. *De comparat cu* asynchronous transmission.

synchronous UART circuit UART sincron – Circuit UART care suportă transmisii seriale sincrone, în care dispozitivul care trimite și cel care primește utilizează un semnal comun de sincronizare. *A se vedea și* UART.

sync signal semnal de sincronizare – Prescurtare de la **sync**ronization **signal**. La un display cu rastru, semnalul care indică sfârșitul fiecărei linii de baleiere (semnal de sincronizare pe orizontală) și sfârșitul ultimei linii de baleiere (semnal de sincronizare pe verticală).

synonym sinonim – **1.** Cuvânt echivalentul cu alt cuvânt. **2.** Referitor la utilizarea unei funcții hash, cheie care produce o adresă hash identică cu cea generată de altă cheie. *A se vedea și* hash[2].

syntax sintaxă – Gramatica unui limbaj; regulile care stau la baza structurii și conținutului unei instrucțiuni. *A se vedea și* logic, programming language, syntax error. *De comparat cu* semantics (definiția 1).

syntax checker verificator sintactic – Program care depistează erorile de sintaxă din codurile scrise într-un anumit limbaj de programare. *A se vedea și* syntax, syntax error.

syntax error eroare de sintaxă – Eroare produsă de o instrucțiune care violează una sau mai multe reguli gramaticale ale unui limbaj și, ca urmare, nu este „legală". *A se vedea și* logic, semantics (definiția 1), syntax.

synthesis sinteză – Combinarea unor elemente separate pentru a forma un tot coerent (de exemplu, combinarea unor impulsuri digitale pentru a imita un sunet sau combinarea unor cuvinte digitizate pentru a sintetiza vorbirea). *A se vedea și* speech synthesis.

synthesizer sintetizator – Periferic de calculator, cip sau sistem autonom care generează sunete pe baza unor instrucțiuni digitale, nu prin manipularea unui echipament fizic sau a unor sunete înregistrate. *A se vedea și* MIDI.

.sys Extensie utilizată pentru fișierele de configurare a sistemului.

sysadmin Într-un sistem bazat pe UNIX, numele de deschidere a unei sesiuni de lucru sau adresa e-mail utilizată de administratorul de sistem. *A se vedea și* system administrator.

sysgen *A se vedea* system generation.

sysop Prescurtare de la **sy**stem **op**erator. Supraveghetorul unui BBS sau al unui mic sistem de calcul multiutilizator.

Sys Req key tasta Sys Req – Prescurtare de la **Sy**stem **Req**uest **key** (tasta System Request). La unele tastaturi IBM sau compatibile, o tastă care are același rol ca și tasta Sys Req de la terminalele calculatoarelor mainframe IBM: reinițializarea tastaturii sau trecerea dintr-o sesiune în alta.

system sistem – Orice ansamblu de elemente care lucrează împreună pentru a realiza o acțiune. Ca exemple pot fi date sistemele hardware

(formate dintr-un microprocesor, circuitele de suport, dispozitivele de intrare/ieşire şi dispozitivele periferice), sistemele de operare (formate din seturi de programe şi fişiere de date) sau sistemele de gestionare a bazelor de date (cu care sunt prelucrate informaţii specifice).

system administrator administrator de sistem – Persoana care răspunde de modul în care este utilizat un sistem de calcul multiutilizator, un sistem de comunicaţii sau o combinaţie a celor două. Printre sarcinile unui administrator de sistem se numără atribuirea conturilor de utilizator şi a parolelor, stabilirea nivelurilor de securitate a accesului, alocarea spaţiului de stocare şi depistarea acceselor neautorizate, pentru a preveni pătrunderea în sistem a programelor de tip virus sau cal troian. *Se mai numeşte şi* sysadmin. *A se vedea şi* Trojan horse, virus. *De comparat cu* sysop.

system board placă de sistem – *A se vedea* motherboard.

system clock ceas de sistem – *A se vedea* clock (definiţia 1).

system console consolă de sistem – Referitor în primul rând la calculatoarele mainframe şi minicalculatoare, centrul de control al unui sistem de calcul. În cazul sistemelor legate în reţea sau distribuite, una din staţiile de lucru este atribuită administratorului de sistem; această staţie de lucru este analogă consolei de sistem dintr-o reţea locală. *A se vedea şi* console, LAN.

system development dezvoltare de sistem – Procesul de definire, proiectare, testare şi implementare a unui nou sistem.

system disk disc de sistem – Disc care conţine un sistem de operare şi poate fi utilizat la încărcarea lui la un calculator. *Se mai numeşte şi* startup disk (disc de pornire). *A se vedea şi* boot[2], operating system.

system error eroare de sistem – Stare a software-ului din cauza căreia sistemul de operare nu mai poate funcţiona normal. O astfel de eroare impune de obicei reîncărcarea sistemului de operare.

system failure pană de sistem – Incapacitatea unui calculator de a mai continua să funcţioneze, de obicei datorită unei erori cauzate de software nu de hardware.

System file fişier System – La calculatoarele Macintosh, un fişier care conţine resursele necesare sistemului de operare, cum ar fi fonturi, pictograme şi casete de dialog prestabilite.

System folder dosar System – La calculatoarele Macintosh, dosarul (directorul) de fişiere în care se găsesc fişierul System şi alte fişiere vitale, cum ar fi Finder, driverele de dispozitiv, fişierele INIT şi fişierele panoului de control. *A se vedea şi* control panel, Finder, INIT, System file.

system font font de sistem – La aplicaţiile calculatoarelor Macintosh şi câteva aplicaţii de pe calculatoarele PC, fontul utilizat de calculator pentru afişarea textului pe ecran, cum ar fi titlurile şi articolele meniurilor (dar nu şi pentru textul afişat în cadrul unui procesor de texte sau al altei aplicaţii). *A se vedea şi* font.

system generation generare de sistem – Procesul de configurare şi de instalare a unui sistem software destinat unui anumit set de componente hardware. Sistemele de operare complexe, cum ar fi UNIX, sunt livrate împreună cu drivere de dispozitiv şi utilitare care uneori nu sunt relevante pentru o anumită configuraţie hardware. Selectarea doar a componentelor necesare şi specificarea principalelor caracteristici de sistem sunt activităţi care fac parte din procesul de generare a sistemului. *Se mai numeşte şi* sysgen.

system heap heap de sistem – *A se vedea* heap (definiţia 1).

system life cycle ciclu de viaţă al sistemului – Durata de viaţă utilă a unui sistem informaţional. La sfârşitul ciclului de viaţă al sistemului, nu mai este recomandabilă repararea sau extinderea lui, aşa că trebuie înlocuit.

System Object Model *A se vedea* SOM.

system operator operator de sistem – *A se vedea* sysop.

system prompt prompt de sistem – *A se vedea* prompt (definiţia 1).

system recovery refacere de sistem – Prelucrări care au loc după apariţia unei pene de sistem pentru a readuce sistemul în starea de funcţionare normală. Refacerea sistemului se realizează după iniţializarea sistemului de operare. Uneori este necesară o analiză a taskurilor aflate în execuţie atunci când a apărut pana, precum şi a structurii memoriei din acel moment.

System Registry *A se vedea* Registry.

System Request key tasta System Request – *A se vedea* Sys Req key.

system resource resursă de sistem – La calculatoarele Macintosh, oricare dintre numeroasele rutine, definiţii şi fragmente de date stocate în fişierul System, cum ar fi rutinele de calcul în virgulă mobilă, definiţiile de fonturi şi driverele de periferice. *A se vedea şi* resource (definiţia 2).

systems analysis analiză de sistem – Examinarea unui sistem sau a unei probleme cu scopul de a îmbunătăţi sistemul existent sau de a implementa unul nou. Analiza sistemelor este înrudită cu cibernetica, o ştiinţă care studiază comportarea sistemelor.

systems analyst analist de sisteme – Persoană care lucrează la proiectarea şi la dezvoltarea sistemelor. În general, pentru a reuşi să-şi ducă la bun sfârşit analizele, analiştii de sisteme trebuie să acţioneze pe plan tehnic, managerial şi pe cel al relaţiilor dintre oameni.

Systems Application Architecture *A se vedea* SAA.

systems integration integrare de sisteme – Dezvoltarea unui sistem de calcul pentru un anumit client, prin combinarea unor componente oferite de diferiţi producători de echipamente originale.

Systems Network Architecture *A se vedea* SNA.

system software software de sistem – Ansamblul programelor şi datelor care alcătuiesc sistemul de operare sau se referă la el. *De comparat cu* application.

systems programming programare de sisteme – Dezvoltarea sau întreţinerea unor programe concepute să fie executate ca parte a unui sistem de operare, cum ar fi rutine de intrare/ieşire, interfeţe cu utilizatorul, interpretoare de comenzi, rutine de planificare a taskurilor şi rutine de gestionare a memoriei.

system support suport de sistem – Asigurarea de servicii şi resurse materiale pentru utilizarea, întreţinerea şi îmbunătăţirea unui sistem implementat.

system timer contor de timp de sistem – *A se vedea* clock (definiţia 1).

system unit unitate de sistem – *A se vedea* console.

System V Versiune a sistemului de operare UNIX oferită de AT&T şi de alţii. Reprezintă, în acelaşi timp, un standard (controlat în special de AT&T) şi un set de produse comerciale. *A se vedea şi* UNIX.

.sz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Swaziland.

T *A se vedea* tera-.

T1 sau **T-1** Linie T care poate manipula 1,544 Mbps sau 24 de canale vocale. Deşi a fost concepută de AT&T pentru comunicaţii vocale, această linie telefonică adaptoare cu bandă largă poate fi utilizată şi pentru transmiterea textului sau a imaginilor. Liniile T1 sunt utilizate de obicei de organizaţii mari pentru a se conecta la Internet. *A se vedea şi* T-carrier. *De comparat cu* fractional T1, T2, T3, T4.

T.120 standard Familie de specificaţii ITU (International Telecommunications Union) pentru serviciile de comunicaţii de date multipunct din aplicaţiile pentru calculatoare, cum ar fi conferinţele şi transferul de fişiere multipunct.

T2 sau **T-2** Linie T care poate manipula 6,312 Mbps sau 96 de canale vocale. *A se vedea şi* T-carrier. *De comparat cu* T1, T3, T4.

T3 sau **T-3** Linie T care poate manipula 44,736 Mbps sau 672 de canale vocale. *A se vedea şi* T-carrier. *De comparat cu* T1, T2, T4.

T4 sau **T-4** Linie T care poate manipula 274,176 Mbps sau 4.032 de canale vocale. *A se vedea şi* T-carrier. *De comparat cu* T1, T2, T3.

tab character caracter de tabulare – Caracter utilizat la alinierea rândurilor şi a coloanelor afişate pe ecran sau tipărite. Cu toate că, în majoritatea programelor, utilizatorul vede un caracter de tabulare ca pe o serie de spaţii goale, calculatorul face deosebire între caracterul de tabulare şi caracterul spaţiu. Caracterul de tabulare reprezintă un grup de spaţii văzut ca un singur caracter şi, ca urmare, poate fi adăugat, şters sau suprascris cu o singură apăsare de tastă. Schema de codificare ASCII conţine două coduri de caractere de tabulare: un tabulator orizontal, pentru spaţierea de-a latul ecranului sau al paginii, şi un tabulator vertical, pentru spaţierea în josul ecranului sau al paginii. *A se vedea şi* Tab key.

Tab key tasta Tab – Tastă marcată adesea cu două săgeţi, una spre stânga şi una spre dreapta, utilizată de obicei (de exemplu, în prelucrarea textelor) pentru inserarea caracterelor de tabulare în documente. În alte aplicaţii, cum ar fi programele conduse prin meniuri, tasta Tab este utilizată la mutarea evidenţierii dintr-un loc în altul. În multe programe de baze de date sau de calcul tabelar, tasta Tab permite utilizatorului să se deplaseze în cadrul unei înregistrări sau de la o celulă la alta. Cuvântul *tab* este o prescurtare de la „tabulator", acest nume fiind purtat de o clapă a maşinilor de scris, utilizată la crearea tabelelor. *A se vedea şi* tab character.

table tabel – **1.** În programare, structură de date alcătuită de obicei dintr-o listă de elemente, fiecare fiind identificat de o cheie unică şi conţinând un set de valori specific. Tabelul este adesea implementat sub forma unui vector de înregistrări, a unei liste înlănţuite sau, în limbajele mai primitive, sub forma mai multor vectori cu tipuri de date diferite care utilizează o schemă de indexare comună. *A se vedea şi* array, list, record[1]. **2.** În bazele de date relaţionale, structură de date alcătuită din linii şi coloane, în care datele ocupă sau pot ocupa fiecare celulă formată la intersecţia unei linii cu o coloană. Tabelul este structura care stă la baza unei relaţii. *A se vedea şi* relational database. **3.** Referitor la prelucrarea textelor, tehnoredactarea computerizată şi documentele HTML, bloc de text formatat pe linii şi coloane.

table lookup căutare în tabel – Procesul de utilizare a unei valori cunoscute pentru a căuta date într-un tabel de valori creat anterior (de exemplu, se foloseşte preţul de cumpărare pentru a căuta într-un tabel de taxe valoarea plătită ca taxă de vânzare). *A se vedea şi* lookup.

tablet tabletă – *A se vedea* graphics tablet.

tabulate a tabula – **1.** A calcula suma numerelor dintr-o coloană sau linie. **2.** A aranja informaţiile sub formă de tabel.

TACACS Acronim pentru **T**erminal **A**ccess **C**ontroller **A**ccess **C**ontrol **S**ystem. Referitor la reţele, tehnică de acces în care utilizatorul deschide sesiunea de lucru la un server central, care conţine o bază de date cu conturile autorizate. După ce serverul de acces autentifică utilizatorul, expediază informaţiile de deschidere a sesiunii de lucru serverului de date solicitat de acesta. *A se vedea şi* authentication, server (definiţia 2).

tag etichetă – **1.** În programare, unul sau mai multe caractere care oferă informaţii despre un fişier, o înregistrare sau altă structură. **2.** În anumite tipuri de fişiere de date, cheie sau adresă care identifică o înregistrare şi locaţia de stocare din alt fişier. *A se vedea şi* tag sort. **3.** În limbajele de marcare, cum ar fi SGML sau HTML, cod care identifică un element dintr-un document, ca de exemplu un titlu, sau un paragraf, în scopul formatării, indexării şi înlănţuirii informaţiilor. Atât în SGML cât şi în HTML, eticheta este o pereche de paranteze unghiulare între care se găsesc litere sau cifre. De obicei, se plasează un cod cu o pereche de paranteze unghiulare înaintea elementului şi altul la sfârşitul lui, pentru a indica unde începe şi unde se termină elementul. De exemplu, în HTML, <IT> hello world </IT> indică faptul că propoziţia „hello world" trebuie scrisă cu caractere italice (cursive). *A se vedea şi* element, emotag, HTML, SGML.

Tagged Image File Format *A se vedea* TIFF.

tag sort sortare după etichetă – Sortare realizată după unul sau mai multe câmpuri cheie pentru a aşeza într-o anumită ordine înregistrările asociate lor. *Se mai numeşte şi* key sort (sortare după cheie).

tag switching comutare după etichete – În Internet, tehnologie de comutare multistrat, elaborată de Cisco Systems, care integrează rutarea şi comutarea.

talk[1] Comandă UNIX care, atunci când este urmată de numele şi adresa unui alt utilizator, generează o cerere de deschidere a unei sesiuni de conversaţie sincronă în Internet. *A se vedea şi* chat[1] (definiţia 1).

talk[2] a vorbi – *A se vedea* chat[2].

talker vorbitor – În Internet, mecanism de comunicaţii sincrone care este utilizat de cele mai multe ori pentru conversaţii între mai mulţi utilizatori. Un astfel de sistem oferă de obicei comenzi de mutare dintr-o *cameră* (zonă de conversaţie) în alta şi permite utilizatorului să comunice cu alţi utilizatori în timp real prin mesaje de tip text, să indice gesturi simple, să apeleze la un sistem BBS pentru publicarea unor comentarii şi să trimită mesaje e-mail interne. *A se vedea şi* BBS (definiţia 1), chat[1] (definiţia 1).

talk. newsgroups grupuri de informare talk. – Grupuri de informare Usenet care fac parte din ierarhia talk. şi au prefixul talk. Aceste grupuri de informare sunt dedicate discuţiilor despre subiecte controversate. Grupurile de informare talk. formează una dintre cele şapte ierarhii de grupuri de informare originale din Usenet. Celelalte şase sunt comp., misc., news., rec., sci. şi soc. *A se vedea şi* newsgroup, traditional newsgroup hierarchy, Usenet.

tandem processors tandem de procesoare – Mai multe procesoare legate între ele astfel încât, la defectarea unuia dintre ele, operaţiile în curs de execuţie sunt transferate altuia. Utilizarea tandemului de procesoare face parte din strategia de implementare a sistemelor de calcul cu toleranţă la defecte. *A se vedea şi* central processing unit.

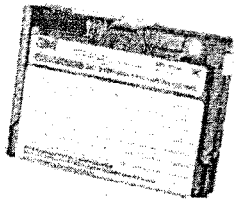
TANSTAAFL Acronim pentru „**T**here **a**in't **n**o **s**uch **t**hing **a**s **a** **f**ree **l**unch" (nimic nu-i mai bun decât un prânz gratuit). În Internet, expresie utilizată în poşta electronică, sesiunile de conversaţie, listele poştale, grupurile de informare şi celelalte forumuri on-line. *A se vedea şi* chat[1] (definiţia 1), e-mail[1] (definiţia 1), mailing list, newsgroup.

tap priză – Dispozitiv care poate fi ataşat unei magistrale Ethernet pentru a permite conectarea unui calculator.

tape bandă – **1.** Fâşie îngustă din poliester pe care este depus un material magnetic ce permite înregistrarea datelor. Cum datele sunt stocate pe bandă de-a lungul ei şi capul de citire/scriere nu poate „sări" la poziţia dorită de pe bandă, ci trebuie să aştepte ca banda să se deruleze până ajunge la porţiunea respectivă, citirea şi scrierea se fac secvenţial, nu aleatoriu (ca la dischete sau hard-discuri). **2.** Suport de sto-

care care constă dintr-o fâșie de hârtie pe care se păstrează informațiile sub formă de șiruri de orificii perforate, impregnări chimice sau tipărituri realizate cu cerneală magnetică.

tape cartridge cartuș cu bandă – Modul care seamănă cu o casetă audio și care conține bandă magnetică ce poate fi înregistrată sau citită de o unitate de bandă. Cartușele cu bandă sunt utilizate în primul rând pentru crearea copiilor de siguranță ale hard-discurilor. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* tape (definiția 1).



Cartuș cu bandă.

tape drive unitate de bandă – Dispozitiv care permite citirea și scrierea benzilor. *A se vedea și* tape (definiția 1).

tape dump vidaj de bandă – Procesul prin care datele înregistrate pe banda unui cartuș sunt tipărite pur și simplu, fără nici o formatare de raportare. *A se vedea și* tape cartridge.

tape tree arbore de benzi – În listele poștale și grupurile de informare muzicale din Usenet, mijloc de distribuire a benzilor audio, în care o înregistrare este copiată și trimisă mai multor participanți de tip *ramură*, care, la rândul lor, o copiază și o trimit *copiilor* lor (participanți de tip *frunză*). *A se vedea și* branch (definiția 1), child (definiția 2), leaf, tree structure. *De comparat cu* vine.

TAPI Acronim pentru **T**elephony **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. În Windows Open Systems Architecture (WOSA), interfață de programare care oferă aplicațiilor client din Windows acces la serviciile vocale ale unui server. TAPI facilitează interoperabilitatea între calculatoarele personale și echipamentele telefonice. *Se mai numește și* Telephony API. *A se vedea și* application programming interface, WOSA. *De comparat cu* TSAPI.

.tar Extensia de fișier care identifică arhivele UNIX necomprimate, realizate cu programul tar.

tar[1] Acronim pentru **t**ape **ar**chive (arhivă pe bandă). Utilitar UNIX care permite unui utilizator să stocheze mai multe fișiere într-unul singur. Fișierul rezultat are extensia .tar. Spre deosebire de PKZIP, tar nu comprimă fișierele. Dacă utilizatorul dorește să le comprime, el rulează, de obicei, programele compress sau gzip și fișierele .tar devin fișiere .tar.gz sau .tar.Z. *A se vedea și* compress[1], gzip, PKZIP. *De comparat cu* untar[1].

tar[2] a utiliza programul tar – A combina mai multe fișiere într-unul singur cu ajutorul utilitarului tar. *A se vedea și* compress[2], PKZIP. *De comparat cu* untar[2].

target țintă – În general, obiectivul unei comenzi sau operații de calculator, (de exemplu, un calculator pentru care este translatat un program în vederea rulării, un limbaj „străin" (destinat altui calculator) în care trebuie translatat un program sau un grup de persoane pentru care a fost conceput un anumit produs. Sub MS-DOS, țința este adesea discul la care se referă promptul într-o operație de copiere (de exemplu, „insert *target* diskette" – introduceți discheta țintă). Referitor la o conexiune SCSI, țința este dispozitivul care primește comenzile. *A se vedea și* SCSI, target computer, target disk, target language.

target computer calculator țintă – Calculator care primește date de la un dispozitiv de comunicații, o componentă hardware add-in sau un pachet de software.

target disk disc țintă – Discul pe care sunt scrise date, de exemplu într-o operație de copiere. *A se vedea și* target. *De comparat cu* source disk.

target language limbaj țintă – Limbajul în care este compilat sau asamblat un cod sursă. *A se vedea și* assembler, compiler (definiția 2), cross-compiler.

Bară de taskuri.

task task – Aplicație autonomă sau subprogram care este rulat ca o entitate independentă.

taskbar bară de taskuri – În Windows 95, bară cu instrumente utilizată la selectarea cu mouse-ul a uneia dintre aplicațiile active. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* task button, toolbar.

task button buton de task – În Windows 95, un buton care apare pe bara de taskuri atunci când este rulată o aplicație. Butoanele de task permit utilizatorului să treacă de la o aplicație la alta. *A se vedea și* taskbar.

task management gestionare de taskuri – În special într-un mediu multitasking, proces prin care sistemul de operare urmărește evoluția și asigură resursele necesare fiecărui task care rulează la un moment dat.

task swapping schimb de taskuri – Procesul prin care se trece de la o aplicație la alta prin salvarea datelor aplicației care rulează în prim-plan și încărcarea celeilalte aplicații. *A se vedea și* foreground[2] (definiția 2), task.

task switching comutare de taskuri – Actul prin care se trece dintr-un program în altul fără a-l închide pe primul. Comutarea taskurilor este o acțiune singulară, spre deosebire de multitasking, în care unitatea centrală de prelucrare trece rapid de la un task la altul pentru a executa mai multe programe în același timp. *A se vedea și* task, task swapping. *De comparat cu* multitasking.

TB *A se vedea* terabyte.

.tc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Turks și Caicos.

T-carrier linie T – Linie de comunicații digitală, de mare distanță, oferită de un prestator obișnuit. La fiecare capăt se află câte un multiplexor care combină mai multe canale vocale și fluxuri de date digitale în vederea transmisiei și le separă la primire. Serviciul bazat pe linia T, introdus de AT&T în 1993, are mai multe categorii, în funcție de capacitatea de transmisie: T1, T2, T3, T4. Liniile T sunt utilizate pentru comunicații vocale și conectarea la Internet. *A se vedea și* T1, T2, T3, T4.

Tcl/Tk Acronim pentru **T**ool **C**ommand **L**anguage/**T**ool **K**it. Sistem de programare care conține un limbaj de scriptare (Tcl) și un set de instrumente cu interfață grafică cu utilizatorul (Tk). Limbaj Tcl permite trimiterea unor comenzi către programe interactive, cum ar fi editoarele de texte, depanatoarele și shellurile, care combină structuri de date complexe în scripturi. *A se vedea și* graphical user interface, script, scripting language.

TCM *A se vedea* trellis-coded modulation.

TCP Acronim pentru **T**ransmission **C**ontrol **P**rotocol. În TCP/IP, protocolul care împarte în pachete mesajele pentru a fi trimise prin IP și preia pachetele primite prin IP pentru a reface și a verifica mesajele. TCP este un protocol care acționează la nivelul de transport al modelului ISO/OSI. *A se vedea și* ISO/OSI model, packet, TCP/IP. *De comparat cu* IP.

TCP/IP Acronim pentru **T**ransmission **C**ontrol **P**rotocol/**I**nternet **P**rotocol. Protocol elaborat de Ministerul Apărării (Department of Defense) din Statele Unite pentru comunicațiile între calculatoare. Este încorporat în sistemul UNIX și a devenit standardul de facto pentru transmisiile prin rețele, inclusiv pentru Internet.

TCP/IP stack stiva TCP/IP – Setul de protocoale TCP/IP. *A se vedea și* protocol stack, TCP/IP.

.td În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ciad.

TDM *A se vedea* time-division multiplexing.

tear-off detașabil – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, capabil să fie tras din poziția originală și plasat în locul dorit de utilizator. De exemplu, multe aplicații grafice conțin meniuri detașabile cu palete de instrumente, care pot fi trase de pe bara de meniuri.

techie Persoană cu cunoștințe tehnice. De obicei, un techie este o persoană la care apelează utilizatorul atunci când se defectează ceva sau nu înțelege o problemă tehnică. Un techie poate fi un inginer sau un tehnician, dar nu orice inginer este un techie. *A se vedea și* guru.

technical author autor tehnic – *A se vedea* tech writer.

technology tehnologie – Aplicarea științei și ingineriei pentru a dezvolta mașinile și metodele de lucru în vederea îmbunătățirii condițiilor de viață sau măcar a eficienței. *A se vedea și* high tech.

technophile tehnofil – Persoană pasionată de noutățile tehnologice. *De comparat cu* computerphile.

tech writer Prescurtare de la **technical writer** (scriitor tehnic). Persoană care scrie documentația unui produs hardware sau software. *Se*

mai numește și technical author (autor tehnic). *A se vedea și* documentation.

telco Prescurtare de la **tel**ephone **co**mpany (companie telefonică). În general, termen utilizat cu referire la serviciile Internet asigurate de o companie telefonică.

telecommunications telecomunicații – Transmiterea și recepționarea informațiilor de orice fel (date, emisiuni de televiziune, sunete sau facsimile) prin intermediul semnalelor electrice sau optice trimise prin cabluri sau prin aer.

telecommute a telecomuta – A lucra într-un anumit loc (de obicei, acasă) și a comunica cu un birou principal, aflat în alt loc, prin intermediul unui calculator personal echipat cu un modem și software de comunicații.

teleconferencing teleconferință – Utilizarea unui echipament audio, video sau a unui sistem de calcul legat printr-un sistem de comunicații pentru a permite unor persoane aflate în poziții geografice diferite să participe la o ședință sau la o discuție. *A se vedea și* video conferencing.

telecopy a telecopia – *A se vedea* fax.

telematics telematică – Tehnică de comunicații care combină calculatoarele și telecomunicațiile.

telephony telefonie – Utilizarea telefonului; convertirea sunetelor în semnale electrice, transmiterea lor la destinație (utilizând sau nu fire de conexiune) și apoi convertirea semnalelor electrice în sunete.

Telephony API *A se vedea* TAPI.

telephony device dispozitiv telefonic – Aparat care transformă sunetele în semnale electrice și le transmite și, reciproc, transformă în sunete semnalele primite.

teleprocess a teleprelucra – A utiliza un terminal sau un calculator și un echipament de comunicații pentru a accede la calculatoarele și fișierele aflate în alt loc. *Teleprelucrarea* este un termen inventat de IBM. *A se vedea și* distributed processing, remote access.

Telescript Limbaj de programare orientat spre comunicații, lansat pe piață în 1994 de General Magic. A fost creat pentru a răspunde necesităților de transmitere a mesajelor pe mai multe platforme, independent de rețea, și de abstractizare a protocoalelor complexe de rețea.

teletext teletext – Text transmis prin intermediul emisiunilor de televiziune, care poate fi văzut la televizor.

Teletype Firma Teletype Corporation, cea care a creat teleimprimatorul (TTY) și diverse alte imprimante destinate calculatoarelor și sistemelor de comunicații. *A se vedea și* TTY.

teletype mode modul de teleimprimator – Mod de lucru în care un calculator sau o aplicație își limitează funcțiile la cele caracteristice unui teleimprimator (TTY). În cazul unui display, de exemplu, modul de teleimprimator înseamnă că sunt afișate numai caractere alfanumerice și că ele apar pe ecran succesiv (ca la o mașină de scris), fără să poată fi plasate într-o anumită poziție de pe ecran. *A se vedea și* Teletype, TTY.

teletypewriter teleimprimator – *A se vedea* TTY.

telnet[1] Program client care implementează protocolul Telnet.

telnet[2] a utiliza protocolul Telnet – În Internet, a accede la un calculator de la distanță prin intermediul protocolului Telnet. *A se vedea și* telnet[1].

Telnet Protocol care permite unui utilizator din Internet să deschidă o sesiune de lucru sau să dea comenzi unui calculator de la distanță conectat la Internet, ca și cum ar utiliza un terminal bazat pe text, atașat direct la acel calculator. Telnet este inclus în suita de protocoale TCP/IP.

template șablon – **1.** Într-un pachet de aplicații, înveliș pentru tastatură care identifică taste sau combinații de taste speciale. **2.** În prelucrarea imaginilor, model care poate fi utilizat la identificarea sau analiza unei imagini scanate. **3.** În programele de calcul tabelar, foaie de calcul predefinită, care conține formule, etichete și alte elemente. **4.** În MS-DOS, mică porțiune de memorie care păstrează ultima comandă MS-DOS introdusă. **5.** În programele de prelucrare a textelor și de tehnoredactare computerizată, document predefinit care conține elemente de formatare și, de multe ori, un text generic.

temporary file fișier temporar – Fișier creat în memorie sau pe disc de sistemul de operare sau de alt program, urmând să fie utilizat în timpul sesiunii și apoi șters. *Se mai numește și* temp file. *A se vedea și* scratch[1].

temporary storage capacitate de stocare temporară – În memorie sau pe un dispozitiv de stocare, zonă alocată temporar pentru stocarea unor date provenite dintr-un calcul, o sortare sau un transfer.

ten's complement complementul față de zece – În sistemul de numerație cu baza 10, un număr care este cu adevărat complementul față de bază al altui număr. Se obține fie prin scăderea fiecărei cifre dintr-o valoare egală cu baza minus unu și apoi prin adunarea rezultatului cu 1, fie prin scăderea numărului din următoarea putere a bazei în sens crescător. De exemplu, complementul față de zece al numărului 25 este 75 și se calculează fie prin scăderea fiecărei cifre din 9, adică baza minus unu (9 – 2 = 7, 9 – 5 = 4) și apoi prin adunarea rezultatului cu 1 (74 + 1 = 75), fie prin scăderea numărului din următoarea putere a bazei, adică din 100 (100 – 25 = 75). *A se vedea și* complement. *De comparat cu* nine's complement.

tera- tera – Se notează prescurtat T. Prefix cu semnificația 10^{12} (un milion de milioane). *A se vedea și* terabyte.

terabyte teraoctet – Se notează prescurtat TB. Unitate de măsură utilizată în cazul capacităților de stocare foarte mari. Un teraoctet înseamnă 2^{40}, adică 1.099.511.627.776 de teraocteți.

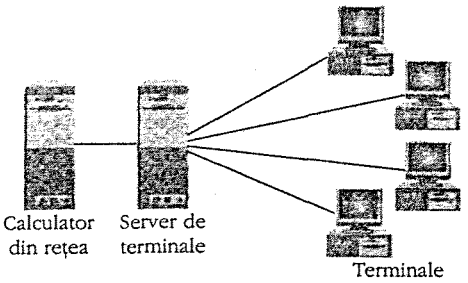
teraflops teraflops – Un milion de milioane de operații cu virgulă mobilă pe secundă (FLOPS). Această unitate de măsură este utilizată atunci când se evaluează performanțele calculatoarelor mari, pentru a exprima numărul de operații în virgulă mobilă pe care le pot executa într-un anumit interval de timp. *Se mai numește și* TFLOPS. *A se vedea și* FLOPS.

terminal terminal – **1.** Dispozitiv alcătuit dintr-un adaptor video, un monitor și o tastatură. Adaptorul și monitorul (uneori și tastatura) sunt incluse de obicei în aceeași carcasă. Un terminal nu este implicat sau este implicat foarte puțin în prelucrarea datelor. El este conectat la un calculator printr-o legătură de comunicații prin cablu și este utilizat, în primul rând, în sistemele multiutilizator. *A se vedea și* dumb terminal, smart terminal, terminal emulation. **2.** În electronică, extremitate ce poate fi legată fizic (de obicei cu un conductor) la altceva, realizând o conexiune electrică.

Terminal Access Controller Access Control System *A se vedea* TACACS.

terminal emulation emulare de terminal – Imitarea unui terminal prin utilizarea unui software compatibil cu un standard, cum ar fi standardul de emulare ANSI. Software-ul de emulare de terminal determină calculatorul să se comporte ca și cum ar fi un terminal de un anumit tip în timp ce comunică cu alt calculator (de exemplu, un calculator mainframe). *A se vedea și* VT-52, VT-100, VT-200.

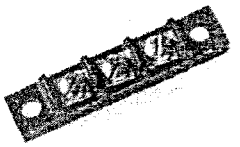
terminal server server de terminale – Într-o rețea locală, calculator sau controller care permite conectarea terminalelor, a microcalculatoarelor și a altor dispozitive la o rețea la un calculator gazdă sau la dispozitive atașate calculatorului respectiv. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* controller, LAN, microcomputer, terminal.



Server de terminale.

terminal session sesiune de terminal – Perioada de timp în care un terminal este utilizat efectiv. *A se vedea și* session.

terminal strip regletă – Piesă în general lungă și îngustă, care conține unul sau mai multe elemente care permit realizarea unui contact electric. De cele mai multe ori, aceste elemente sunt șuruburi pe care se înfășoară capătul dezizolat al firului și apoi sunt strânse pentru a fixa legătura. De exemplu, unele echipamente stereo de larg consum sunt prevăzute în spate cu un set de reglete la care se leagă firele difuzoarelor. A se vedea ilustrația.



Regletă.

terminate a termina – **1.** Referitor la software, a încheia un proces sau un program. O terminare

anormală este cauzată de o anumită intervenție a utilizatorului sau de o eroare de natură hardware sau software. **2.** Referitor la hardware, a instala o fișă, un jack sau alt conector la capătul unui fir sau al unui cablu.

terminate-and-stay-resident program program TSR – *A se vedea* TSR.

terminator terminator – **1.** Caracter care indică sfârșitul unui șir (de exemplu, caracterul nul într-un șir ASCIIZ). *A se vedea și* ASCII, ASCIIZ string. **2.** Element hardware care trebuie instalat la ultimul dispozitiv dintr-o conectare în cascadă sau dintr-o rețea de tip magistrală (de exemplu, Ethernet sau SCSI). *A se vedea și* terminator cap.

terminator cap capac terminator – Conector special care trebuie atașat la fiecare capăt al unei magistrale Ethernet. Dacă lipsește unul dintre capacele terminatoare, rețeaua Ethernet nu funcționează.

ternary ternar – În programare, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui element care poate avea trei valori, unei condiții care poate avea trei stări sau unui sistem de numerație cu baza 3. *De comparat cu* binary[1], unary.

test a testa – A verifica un program prin introducerea a diverse secvențe și valori. *A se vedea și* debug, test data.

test automation software software de testare automată – Program care introduce automat un set predefinit de caractere sau de comenzi de utilizator, pentru a testa o versiune nouă sau modificată de aplicație software.

test data date de testare – Set de valori utilizat la testarea funcționării unui program. De obicei, sunt alese date de testare care determină programul să producă ieșiri anticipate (pentru care este cunoscută valoarea corectă) sau care creează condiții de lucru extreme (care pot determina blocarea programului).

test post publicare de testare – Într-un grup de informare, articol care nu conține nici un mesaj, transmis pentru a verifica funcționarea conexiunii. *A se vedea și* article, newsgroup.

TeX sau **T_EX** Sistem software de formatare a textelor, creat de matematicianul și informaticianul Donald Knuth pentru a produce documentații științifice, matematice sau alte documentații tehnice complexe la un nivel calitativ asemănător cu cel tipografic, pe baza unei

intrări care conține un text ASCII simplu. Implementarea sistemului TeX pentru UNIX, MS-DOS, Windows sau Apple Macintosh poate fi obținută gratuit prin Internet (ftp://ftp.tex.ac.uk/texarchive/) sau ca produs comercial (variantă în care, de obicei, sunt incluse mai multe îmbunătățiri). Fișierul de intrare conține comenzi care produc elemente de formatare sau simboluri speciale. De exemplu, $${\pi}r^2$$ produce expresia πr^2. TeX poate fi extins prin macroinstrucțiuni; există fișiere cu macroinstrucțiuni pentru o paletă largă de aplicații. *A se vedea și* LaTeX[1].

Texas Instruments Graphics Architecture *A se vedea* TIGA.

text **1.** Date care constau în caractere ce reprezintă cuvinte și simboluri ale limbajului uman; de obicei caractere codificate conform standardului ASCII, care atribuie valori numerice cifrelor, literelor și anumitor simboluri. **2.** În domeniul prelucrării textelor și al tehnoredactării computerizate, principala parte a unui document, spre deosebire de titluri, tabele, ilustrații, note de subsol sau alte elemente.

text box casetă de text – Într-o casetă de dialog sau un formular HTML, casetă în care utilizatorul poate introduce text.

TextEdit În sistemul de operare Macintosh, set de rutine standard, pe care programele îl pot utiliza pentru a controla modul de afișare a textului. *A se vedea și* Toolbox.

text editor editor de texte – *A se vedea* editor.

text entry introducere de text – Utilizarea tastaturii pentru a genera caracterele unui text.

text file fișier de text – Fișier care conține caracterele unui text. Un fișier de text poate fi un fișier generat de un procesor de texte sau un fișier ASCII „simplu", codificat într-un format pe care, practic, îl poate interpreta orice calculator. *A se vedea și* ASCII file, text (definiția 1).

text mode modul de text – Mod de lucru în care monitorul afișează litere, numere și alte caractere de text, dar nu și imagini grafice sau formatări de caractere WYSIWYG (cursive, exponenți și așa mai departe). *Se mai numește și* alphanumeric mode (modul alfanumeric), character mode (modul de caractere). *De comparat cu* graphics mode.

text-only file fișier numai de text – *A se vedea* ASCII file.

text-to-speech conversie text-vorbire – Convertirea datelor bazate pe text într-o ieșire vocală prin intermediul unui dispozitiv de sintetizare a vorbirii, pentru ca utilizatorii să poată obține accesul la informație prin telefon sau pentru ca orbii sau analfabeții să poată utiliza un calculator.

texture textură – În grafica pe calculator, umbrirea sau alte atribute adăugate unei „suprafețe" dintr-o imagine grafică pentru a crea impresia de substanță fizică. De exemplu, unei suprafețe i se poate adăuga strălucire pentru a simula metalul sau sticla ori unei forme i se poate aplica o imagine scanată de fibră lemnoasă pentru a simula un obiect din lemn.

.tf În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Teritoriile Australe și Antarctice Franceze.

TFLOPS *A se vedea* teraflops.

TFT Acronim pentru **t**hin **f**ilm **t**ransistor (tranzistor cu strat subțire). Tranzistor realizat prin tehnologia cu strat subțire. *A se vedea și* active matrix display, thin film, transistor.

TFT display display TFT – *A se vedea* active matrix display.

TFT LCD *A se vedea* active matrix display.

.tg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Togo.

TGA **1.** Prescurtare de la **Targa**. Format de fișiere creat de Truevision, Inc. pentru grafica de tip rastru, care permite utilizarea culorilor pe 16, 24 și 32 de biți. *A se vedea și* 16-bit color, 24-bit color, 32-bit color, raster graphics, video graphics board. **2.** Numele comercial al unei serii de plăci de grafică cu rezoluție înaltă.

.th În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Thailanda.

The Microsoft Netwok Serviciul on-line lansat de Microsoft Corporation o dată cu Windows 95, în august 1995. *Acronim:* MSN.

thermal printer imprimantă termică – Imprimantă fără impact, care utilizează căldura pentru a genera imagini pe o hârtie tratată special. Imprimanta produce imaginea cu ajutorul unor ace, dar nu lovește cu ele o bandă pentru a lăsa urme pe hârtie (așa cum fac imprimantele matriceale), ci le încălzește și le plimbă ușor pe suprafața hârtiei. Hârtia, acoperită cu un strat special, își schimbă culoarea în zona încălzită.

thermal transfer printer imprimantă termică cu transfer – *A se vedea* thermal wax-transfer printer.

thermal wax printer imprimantă termică cu ceară – *A se vedea* thermal wax-transfer printer.

thermal wax-transfer printer imprimantă termică cu transfer de ceară – Tip special de imprimantă fără impact, care topește ceară colorată și o depune pe hârtie pentru a forma imagini. La fel ca o imprimantă termică obișnuită, realizează încălzirea cu ajutorul unor ace. Dar, în loc să plimbe acele pe hârtie, atinge cu ele o bandă largă, saturată cu ceară de diferite culori. Ceara se topește în contact cu acele și se lipește pe hârtie.

thesaurus dicționar de sinonime – **1.** Carte care prezintă în ordine alfabetică cuvintele și sinonimele lor. **2.** În aplicațiile de calculator, ansamblul reprezentat de un fișier de sinonime stocat pe disc și un program de căutare în fișierul respectiv.

The World – Public Access UNIX Unul dintre cei mai vechi furnizori publici de servicii Internet, cu sediul în Boston. În 1990, The World a început să ofere publicului acces la Internet prin intermediul conexiunilor telefonice. Printre celelalte servicii propuse se numără accesul la sistemul World Wide Web, Usenet, suport SLIP/PPP, telnet, FTP, IRC, Gopher și e-mail. Începând cu 1995, The World oferă acces pe bază de conexiuni telefonice locale prin UUNET. *A se vedea și* ISP.

thick Ethernet Ethernet gros – *A se vedea* 10Base5, Ethernet.

thick film cu strat gros – Termen care se referă la o metodă folosită în fabricarea circuitelor integrate. Tehnologia cu strat gros utilizează o tehnică asemănătoare cu cea serigrafică, numită *photosilkscreening*, pentru a depune mai multe straturi de cerneluri sau paste speciale pe un substrat ceramic. Cernelurile (pastele) pot fi conductive, izolatoare sau rezistive. Componentele pasive (traseele, rezistoarele și condensatoarele) din circuitul integrat sunt formate prin depunerea mai multor straturi cu anumite caracteristici și modele. *De comparat cu* thin film.

ThickNet *A se vedea* 10Base5.

ThickWire *A se vedea* 10Base5.

thimble element de tipărire cu ciocănele – Element de tipărire care, la fel ca o rozetă, conține

un set de caractere complete, fiecare caracter fiind plasat pe un ciocănel separat. Ca și barele unei rozete, ciocănele pleacă radial dintr-un butuc central, dar sunt îndoite cu 90 de grade la jumătatea lungimii, astfel încât modelul de caracter este orientat spre partea opusă butucului. *A se vedea și* thimble printer. *De comparat cu* daisy-wheel printer.

thimble printer imprimantă cu ciocănele – Imprimantă care folosește un element de tipărire cu ciocănele, cele mai cunoscute fiind cele produse de NEC. Cum aceste imprimante utilizează caractere integrale, la fel ca o mașină de scris, ele produc ieșiri de calitate înaltă, identice cu cele ale mașinilor de scris. Apare chiar și acea adâncitură ușoară, creată pe suprafața hârtiei în urma lovirii ei, caracteristică prin care un material tipărit cu o imprimantă cu ciocănele se deosebește de o tipăritură realizată cu o imprimantă cu laser.

thin client client restrâns – În arhitectura client/server, calculator client care are foarte puțin de lucru sau nu face nimic, în timp ce serverul realizează cea mai mare parte a prelucrării. *A se vedea și* client/server architecture, fat server, thin server. *De comparat cu* fat client.

thin Ethernet Ethernet subțire – *A se vedea* 10Base2, Ethernet.

thin film cu strat subțire – Metodă utilizată la fabricarea circuitelor integrate. Tehnologia cu strat subțire folosește aceleași principii de bază ca și tehnologia cu strat gros. Deosebirea constă în faptul că, în loc să fie utilizate cerneluri sau paste, în tehnologia cu strat subțire se întrebuințează metale și oxizi de metal care sunt vaporizați și apoi depuși pe substrat sub forma modelului cerut pentru realizarea componentelor pasive ale circuitului integrat (traseele, rezistoarele și condensatoarele). *A se vedea și* molecular beam epitaxy. *De comparat cu* thick film.

thin film transistor tranzistor cu strat subțire – *A se vedea* TFT.

ThinNet *A se vedea* 10Base2.

thin server server restrâns – Arhitectură client/server în care cea mai mare parte a aplicației rulează la mașina client, numită client lărgit, iar la server sunt executate operații doar din când în când. O astfel de configurație oferă performanțe bune la nivelul clientului, dar complică sarcinile administrative, cum ar fi modernizarea

software-ului. *A se vedea și* client/server architecture, fat client, thin client. *De comparat cu* fat server.

thin space spațiu îngust – Într-un font, distanța pe orizontală egală cu un sfert din dimensiunea în puncte a fontului. De exemplu, într-un font de 12 puncte, spațiul îngust este lat de 3 puncte. *A se vedea și* point[1] (definiția 1). *De comparat cu* em space, en space, fixed space.

thin system sistem restrâns – *A se vedea* thin server.

ThinWire *A se vedea* 10Base2.

third-generation computer calculator din generația a treia – Calculator produs începând cu mijlocul anilor 1960 și până în 1970 și bazat pe circuite integrate, nu pe tranzistoare discrete. *A se vedea și* computer.

third-generation language limbaj din generația a treia – Limbaj de programare de nivel înalt conceput să ruleze la calculatoare din generația a treia, realizate cu circuite integrate aproximativ între 1965 și 1970. Printre limbajele din generația a treia se numără C, FORTRAN, Basic și Pascal. *Acronim:* 3GL. *A se vedea și* 3GL, central processing unit, high-level language, integrated circuit. *De comparat cu* 4GL, low-level language.

third normal form a treia formă normală – *A se vedea* normal form (definiția 1).

third party terț – Firmă care produce și vinde accesorii sau periferice care se utilizează pentru produsele unei firme importante de calculatoare sau periferice, de obicei fără ca firma importantă să fie implicată.

thrashing suprasolicitare – Starea unui sistem cu memorie virtuală care consumă cea mai mare parte a timpului cu schimbul paginilor din memorie în loc să execute aplicațiile. *A se vedea și* swap (definiția 2), virtual memory.

thread fir – **1.** În programare, proces care face parte dintr-un proces sau un program mai mare. **2.** Într-o structură de date de tip arbore, pointer care identifică nodul părinte și facilitează traversarea arborelui. **3.** În poșta electronică și în grupurile de informare din Internet, serie de mesaje și de replici care se referă la o anumită temă.

threaded discussion discuție cu fire – Într-un grup de informare sau în alt forum on-line, serie de mesaje sau articole în care replicile la un articol sunt adăugate imediat după el, în loc

să fie așezate în ordine cronologică sau alfabetică. *A se vedea și* newsgroup, thread (definiția 3).

threaded newsreader prezentator de informații cu fire – Prezentator de informații care afișează publicațiile din grupurile de informare sub formă de fire. Replicile la un articol sunt adăugate imediat după el, în loc să fie așezate în ordine cronologică sau în altă ordine. *A se vedea și* newsreader, post, thread (definiția 3).

threaded tree arbore cu fire – Arbore în care nodurile frunză (nodurile terminale) conțin pointeri spre nodurile din care derivă. Pointerii facilitează căutarea informațiilor în arbore. *A se vedea și* thread (definiția 2).

threading execuție pe fire – Tehnică utilizată de anumite limbaje interpretative, cum ar fi versiunile de Forth, pentru a realiza o execuție mai rapidă. În fiecare rutină de suport cu fire, referințele la alte rutine de suport (de exemplu, un cuvânt predefinit în Forth) sunt înlocuite de pointeri spre acele rutine. *A se vedea și* Forth, thread (definiția 1).

three-dimensional array vector tridimensional – Mod de aranjare a informațiilor în care locul fiecărui articol este identificat de trei numere (întregi). Într-un vector tridimensional, datele sunt aranjate ca și cum ar fi distribuite pe mai multe straturi care au, fiecare, linii și coloane. *A se vedea și* 3-D array, array, two-dimensional array.

three-dimensional model model tridimensional – Simulare pe calculator a unui obiect fizic, în care lungimea, lățimea și înălțimea sunt atribute reale (model cu axe x, y și z, care poate fi rotit pentru a fi văzut din diferite unghiuri).

three-tier client/server arhitectură client/server pe trei etaje – Arhitectură client/server în care sistemele software sunt structurate pe trei etaje (straturi): stratul interfeței cu utilizatorul, stratul logicii activității respective și stratul bazei de date. Straturile pot avea una sau mai multe componente. De exemplu, etajul de sus poate conține una sau mai multe interfețe cu utilizatorul, fiecare interfață poate comunica simultan cu mai multe aplicații din etajul de mijloc și aplicațiile etajului de mijloc pot utiliza mai multe baze de date în același timp. Componentele unui etaj pot rula la alt calculator decât cel utilizat de celelalte etaje, comunicațiile dintre ele realizându-se prin intermediul unei rețele. *A*

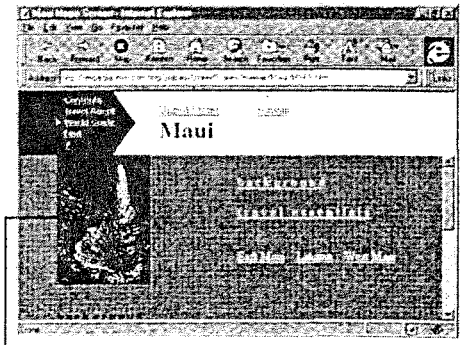
se vedea și client/server architecture. *De comparat cu* two-tier client/server.

throttle control dispozitiv de control al accelerației – Dispozitiv care permite utilizatorului să controleze accelerația aparatului de zbor sau a mașinii pe care o conduce într-un program de simulare sau într-un joc. Dispozitivul de control al accelerației se utilizează împreună cu un joystick (care controlează eleroanele și profundoarele simulate) și, uneori, împreună cu un dispozitiv de control al direcției.

throughput transfer – Măsura capacității de transferare a datelor într-un sistem complex de comunicații sau capacitatea de prelucrare a datelor într-un sistem de calcul.

thumb indicator de poziție – *A se vedea* elevator.

thumbnail miniatură – Versiune redusă a unei imagini sau versiune electronică a unei pagini, utilizată de obicei pentru a permite răsfoirea rapidă a mai multor imagini sau pagini. De exemplu, paginile Web conțin adesea miniaturi, care pot fi încărcate de browser mult mai repede decât imaginile normale. Pe multe dintre aceste miniaturi se poate executa clic pentru a încărca imaginea completă. A se vedea ilustrația.



Miniatură

Miniatură.

thumbwheel rotiță de reglare – Rotiță încorporată într-o carcasă astfel încât rămâne afară doar o porțiune din ea. Când este mișcată cu degetul, rotița poate modifica starea unui element de pe ecran (de exemplu, a unui indicator sau a unui cursor). Rotița de reglare este utilizată în cazul joystickurilor și trackballurilor tridimen-

sionale, pentru a controla înălțimea unui indicator sau cursor. *A se vedea și* joystick, relative pointing device, trackball.

TIA Acronim pentru **t**hanks **i**n **a**dvance (mulțumesc anticipat). În Internet, expresie care însoțește adesea o solicitare. *Se mai numește și* aTdHvAaNnKcSe.

tick tact – **1.** Semnal regulat, care se repetă rapid, generat de un circuit de ceas; de asemenea, întreruperea generată de acest semnal. **2.** În cazul anumitor calculatoare, în special Macintosh, a 60-a parte dintr-o secundă, unitatea de timp fundamentală a ceasului intern, accesibilă programelor.

tiebreaker circuit de tiebreak – Circuit care arbitrează conflictele dintre alte circuite și rezolvă strangulările dând prioritate unuia dintre ele.

tie line linie de atașare – Linie privată, închiriată de la un prestator de comunicații și utilizată adesea pentru a lega două sau mai multe puncte în cadrul unei organizații.

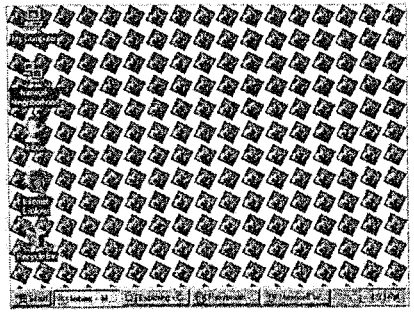
.tif Extensia de fișier care identifică imaginile bitmap în format TIFF (Tagged Image File Format). *A se vedea și* TIFF.

TIFF sau **TIF** Acronim pentru **T**agged **I**mage **F**ile **F**ormat sau **T**ag **I**mage **F**ile **F**ormat. Format standard de fișiere, utilizat de obicei pentru scanarea, stocarea sau schimbul de imagini grafice cu nuanțe de gri. TIFF era singurul format disponibil în unele programe mai vechi (de exemplu, în versiunile vechi de MacPaint), dar cele mai multe dintre programele actuale pot salva imaginile în diferite alte formate, cum ar fi GIF sau JPEG. *A se vedea și* gray scale. *De comparat cu* GIF, JPEG.

TIGA Acronim pentru **T**exas **I**nstruments **G**raphics **A**rchitecture. Arhitectură de adaptoare video bazată pe un procesor de grafică 340x0, produs de Texas Instruments.

tightly coupled cuplate strâns – **1.** Termen referitor la două procese de calcul ale căror finalizare și performanță sunt strâns dependente una de alta. **2.** Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei relații de interdependență între calculatoare (de exemplu, în cazul multiprelucrării).

tile a alătura – **1.** În programele de grafică la calculator, a umple blocuri de pixeli adiacente de pe ecran cu un desen sau model, fără a le suprapune. **2.** A umple ecranul unui monitor sau o porțiune a acestuia cu mai multe copii ale aceleiași imagini grafice. A se vedea ilustrația. **3.** Într-un mediu cu mai multe ferestre, a rearanja sau a redimensiona ferestrele deschise astfel încât ele să se vadă integral pe ecran, fără să se suprapună.



Alăturare.

time and date oră și dată – În prelucrarea datelor, funcții cu care sistemul de operare ține evidența orei și a datei calendaristice, cea mai evidentă utilizare a lor fiind „marcarea" fișierelor cu ora și data creării sau a revizuirii.

time-division multiplexing multiplexare cu divizarea timpului – Metodă de multiplexare în care timpul de transmisie este împărțit în segmente, fiecare dintre ele fiind alocat unui element dintr-un semnal. *A se vedea și* statistical multiplexer. *De comparat cu* FDM.

time out sau **timeout** sau **time-out** depășire de timp – Eveniment care indică trecerea unui interval de timp prestabilit fără să fi avut loc alt eveniment. Evenimentul depășirii de timp este utilizat la întreruperea procesului care așteaptă apariția celuilalt eveniment. De exemplu, un sistem de la distanță care poate fi apelat telefonic poate aștepta 60 de secunde pentru a permite unui utilizator deschiderea sesiunii de lucru după stabilirea conexiunii. Dacă utilizatorul nu introduce numele și parola corespunzătoare în acest timp, calculatorul întrerupe conexiunea pentru a se proteja de spărgătorii de coduri și pentru a elibera linia telefonică.

timer contor de timp – Registru (circuit de memorie de mare viteză) sau circuit, cip sau rutină cu care se măsoară intervalele de timp. Contorul de timp nu este același lucru cu circuitul de ceas, cu toate că impulsurile sale pot deriva din

semnalul de ceas. *A se vedea și* time and date. *De comparat cu* clock (definiția 1), clock/calendar.

time-sharing partajare de timp – Utilizarea unui sistem de calcul de către mai multe persoane în același timp. Partajarea timpului permite rularea mai multor programe concomitent, prin intercalarea intervalelor de timp de prelucrare alocate fiecărui program (utilizator). *A se vedea și* quantum (definiția 2), time slice.

time slice tranșă de timp – Scurt interval de timp, în cursul căruia controlul microprocesorului este acordat unui anumit task dintr-un mediu multitasking cu partajarea timpului. *A se vedea și* multitasking, preemptive multitasking. *De comparat cu* quantum (definiția 2).

time-slice multitasking multitasking cu tranșe de timp – *A se vedea* preemptive multitasking.

Time to Live Câmp din preambulul unui pachet trimis prin Internet, care indică cât timp trebuie păstrat pachetul. *Acronim:* TTL. *A se vedea și* header (definiția 2), packet (definiția 1).

timing signals semnale de coordonare – **1.** Unul dintre diversele tipuri de semnale utilizate la sincronizarea activității în cadrul unui sistem de calcul. **2.** Semnal utilizat la sincronizarea operațiilor de transfer a datelor.

tiny model model tiny – Model de memorie utilizat de procesoarele din familia Intel 80x86. Modelul tiny permite utilizarea a doar 64 kilooctеți (KB) pentru cod și date luate împreună. *A se vedea și* 8086, memory model.

title bar bară de titlu – Într-o interfață grafică cu utilizatorul, zonă orizontală în partea de sus a unei ferestre, care conține numele ferestrei respective. Cele mai multe bare de titlu cuprind și casete sau butoane care permit închiderea sau redimensionarea ferestrei. Prin tragere cu mouse-ul pe bara de titlu, utilizatorul poate muta întreaga fereastră.

.tj În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tadjikistan.

.tk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tokelau.

TLA Acronim pentru **t**hree-**l**etter **a**cronym (acronim din trei litere). Termen ironic, utilizat de obicei ca o glumă în poșta electronică, în grupurile de informare sau în alte forumuri on-line din Internet; termenul se referă la marele număr de acronime din terminologia calculatoarelor, în special la cele alcătuite din trei litere.

.tm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Turkmenistan.

TMS34010 *A se vedea* 34010, 34020.

.tn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tunisia.

.to În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tonga.

TOF *A se vedea* top-of-file.

toggle[1] circuit basculant (1), opțiune basculantă – **1.** Dispozitiv electronic cu două stări. **2.** Opțiune de program care poate fi activată sau dezactivată cu aceeași acțiune (de exemplu, executând clic cu mouse-ul),

toggle[2] a bascula – A comuta între două stări. De exemplu, tasta Num Lock de pe tastaturile în stil IBM basculează minitastatura numerică între funcția numerică și cea de control a cursorului.

ToggleKeys În Windows 95, caracteristică care permite emiterea unor semnale sonore înalte sau joase atunci când sunt acționate tastele basculante (Caps Lock, Num Lock sau Scroll Lock). *A se vedea și* typematic. *De comparat cu* BounceKeys, FilterKeys, MouseKeys, ShowSounds, SoundSentry, StickyKeys.

token token – **1.** Obiect de date structurat sau un mesaj cu caracter unic, care circulă continuu între două noduri ale unei rețele de tip inel cu token și descrie starea curentă a rețelei. Înainte ca un nod să poată trimite vreun mesaj, trebuie să aștepte până preia controlul tokenului. *A se vedea și* token bus network, token passing, token ring network. **2.** Element de date care nu poate fi redus din punct de vedere textual atunci când este analizat – de exemplu, într-un program, un nume de variabilă, un cuvânt rezervat sau un operator. Stocarea tokenurilor sub forma unor coduri scurte are ca efect scurtarea fișierului de program și creșterea vitezei de execuție. *A se vedea și* Basic, parse.

token bus network rețea de tip magistrală cu token – Rețea locală cu topologie de tip magistrală (stațiile sunt conectate la o magistrală unică, partajată) care reglementează traficul liniei prin metoda pasării tokenului. Tokenul este cel care conferă dreptul de a transmite. El este transmis de la o stație la alta și fiecare stație îl păstrează pentru un scurt timp, perioadă în care doar ea poate transmite date. Tokenul este transferat de la o stație la alta în ordinea priori-

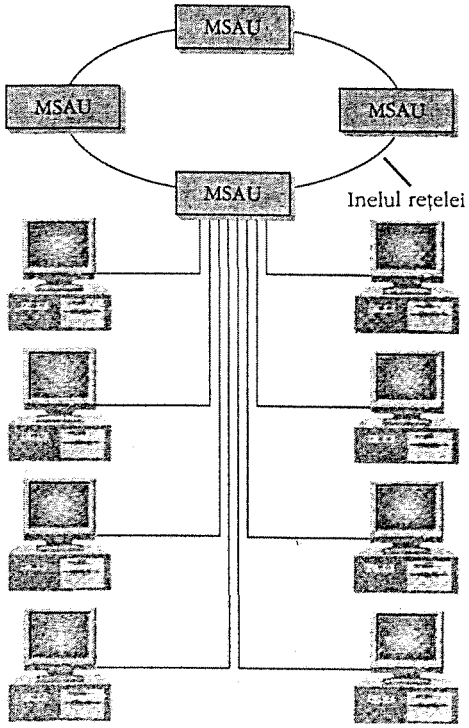
tății; o stație transmite tokenul stației care ocupă locul următor pe lista priorității, nefiind obligatoriu ca ea să fie și următoarea din rețea. Cu alte cuvinte, tokenul „circulă" prin rețea într-o ordine logică, nu fizică. Rețelele de tip magistrală cu token sunt definite de standardele IEEE 802.4. *A se vedea și* bus network, IEEE 802 standards, token passing. *De comparat cu* token ring network.

token passing pasare de token – În rețelele locale, metodă de a controla accesul prin utilizarea unui semnal special, numit *token*, care stabilește ce stație are dreptul să transmită. Tokenul este un scurt mesaj care circulă prin rețea de la o stație la alta. Doar stația care este în posesia tokenului poate transmite date. *A se vedea și* token bus network, token ring network. *De comparat cu* collision detection, contention, CSMA/CD.

token ring network rețea de tip inel cu token – Rețea locală cu topologie de tip inel (buclă închisă) care reglementează traficul liniei prin metoda pasării tokenului. Tokenul este cel care conferă dreptul de a transmite. El este pasat de la o stație la alta în ordine fizică (ordinea în care sunt conectate stațiile în cerc). Dacă o stație trebuie să transmită date, „ia" tokenul, îl marchează ca fiind utilizat și inserează informațiile. Tokenul „ocupat", împreună cu mesajul, este apoi pasat din stație în stație, copiat când ajunge la destinație și, în final, returnat stației expeditoare. Aceasta elimină mesajul atașat și apoi pasează tokenul liber următoarei stații. Rețelele de tip inel cu token sunt definite de standardele IEEE 802.5. *A se vedea și* IEEE 802 standards, ring network, token passing. *De comparat cu* token bus network.

Token Ring network rețea Token Ring – Rețea de tip inel cu token creată de IBM, care oferă rate de transmisie de 4 megabiți (4 milioane de biți) pe secundă. Dacă se utilizează liniile telefonice obișnuite, rețeaua Token Ring poate conecta până la 72 de dispozitive; dacă se utilizează cablu STP (cablu bifilar torsadat și ecranat), rețeaua poate lucra cu până la 260 de dispozitive. Deși se bazează pe o topologie de tip inel (buclă închisă), rețeaua Token Ring utilizează clustere de tip stea, alcătuite din maximum opt stații. Aceste stații sunt conectate la un concentrator de cabluri (Multistation Access

Unit sau MSAU), care, la rândul lui, este conectat la inelul principal. Rețeaua Token Ring este concepută astfel încât să poată lucra cu microcalculatoare, minicalculatoare și calculatoare mainframe. Ea respectă standardele IEEE 802.5, în care sunt descrise rețelele de tip inel cu token. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ring network, STP, token passing.



Rețea Token Ring. O configurație de rețea Token Ring cu unități MSAU.

tone ton – **1.** O anumită nuanță de culoare. *Se mai numește și* shade (umbrire), value (valoare). *A se vedea și* brightness, color model. **2.** Sunet sau semnal cu o anumită frecvență.

toner toner – Pigment sub formă de pulbere, utilizat de copiatoare și imprimantele cu laser, LED și LCD. *A se vedea și* electrophotographic printers.

toner cartridge cartuș cu toner – Recipient consumabil care conține tonerul utilizat de imprimantele cu laser sau de alte imprimante pe pagină. Unele cartușe nu conțin decât toner, însă cele mai răspândite motoare de imprimantă sunt livrate sub forma unui pachet care cuprinde toate consumabilele, inclusiv tonerul și tamburul fotosensibil. Cartușele de toner sunt interșanjabile între imprimantele care folosesc același motor.

toolbar bară cu instrumente – Într-o aplicație dintr-o interfață grafică cu utilizatorul, rând, coloană sau bloc de butoane sau de pictograme. Când se execută clic pe aceste butoane sau pictograme, sunt activate macrocomenzi sau anumite funcții din aplicația respectivă. De exemplu, procesoarele de texte oferă adesea bare cu instrumente pe care se găsesc butoane ce schimbă stilul unui text în cursiv sau în aldin. De obicei, utilizatorul poate personaliza barele cu instrumente și le poate muta pe ecran după preferință. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* graphical user interface. *De comparat cu* menu bar, palette (definiția 1), taskbar, title bar.

Bară cu instrumente.

toolbox casetă cu instrumente – Set de rutine predefinite (de obicei și precompilate) pe care un programator îl poate utiliza pentru a scrie un program pentru o anumită mașină, un anumit mediu sau o anumită aplicație. *Se mai numește și* toolkit (kit cu instrumente). *A se vedea și* library (definiția 1).

Toolbox La un calculator Macintosh, set de rutine, stocat de obicei în memoria ROM, care oferă programatorilor de aplicații instrumentele necesare pentru a crea interfețe grafice. *Se mai numește și* User Interface Toolbox.

Tool Command Language/Tool Kit *A se vedea* Tcl/Tk.

toolkit kit cu instrumente – *A se vedea* toolbox.

top-down design proiectare de sus în jos – Metodă de proiectare a programelor în care se începe cu definirea funcțiilor programului la nivelul cel mai înalt (ca o serie de taskuri), apoi fiecare task este împărțit în taskuri de un nivel inferior și așa mai departe. *A se vedea și* bottom-up programming, top-down programming. *De comparat cu* bottom-up design.

top-down programming programare de sus în jos – Metodă de programare în care se utilizează abordarea de sus în jos. De obicei, se scrie un corp principal de program, în care sunt apelate mai multe rutine principale, implementate ca racorduri. Apoi, fiecare rutină este codificată prin apelarea altor rutine, de nivel mai jos, implementate, și ele, inițial ca racorduri. *A se vedea și* bottom-up design, stub, top-down design. *De comparat cu* bottom-up programming.

topic drift deviere de la temă – Tendința unei discuții on-line de a aluneca de la subiectul original la alte subiecte, înrudite sau nu. De exemplu, într-o conferință despre emisiunile de televiziune, un utilizator poate întreba despre o anumită emisiune, apoi cineva poate spune că în acea emisiune s-a discutat despre alimentarea rațională, după care altcineva poate începe o dezbatere privind avantajele unei cure de fructe și legume.

topic group grup tematic – Grup de discuții on-line la care participă utilizatori preocupați de un anumit subiect.

top-level domain domeniul de cel mai înalt nivel – Referitor la adresele de Internet din sistemul DNS, categoria cea mai generală de nume, care cuprinde celelalte nume de domeniu. Printre domeniile de cel mai înalt nivel ale siturilor din Statele Unite se numără .com, .edu, .gov, .net și .org. *A se vedea și* DNS (definiția 1), major geographic domain.

top-of-file partea de sus a unui fișier – **1.** Începutul unui fișier. **2.** Simbol utilizat de un program pentru a marca începutul unui fișier; este primul caracter din fișier sau, în bazele de date indexate (ordonate), prima înregistrare indexată. *A se vedea și* beginning-of-file. *Acronim:* TOF.

topology topologie – Configurația realizată prin conectarea mai multor dispozitive dintr-o rețea locală sau a mai multor rețele locale. *A se vedea și* bus network, LAN, ring network, star network, token ring network, tree network.

.tor.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Toronto, Canada.

total bypass derivație totală – Rețea de comunicații care utilizează transmisii prin satelit pentru

B.C.U. „M. EMINESCU" IAŞI

a ocoli atât rețeaua telefonică locală, cât și rețeaua telefonică interurbană.

touch pad suport tactil – Varietate de tabletă grafică, ce nu este dotată cu senzori electromagnetici (așa cum sunt tablete grafice scumpe, de mare rezoluție), ci utilizează senzori de presiune pentru a depista poziția unui dispozitiv pe suprafața ei. *A se vedea și* absolute pointing device, graphics tablet.

touch screen ecran tactil – Ecran de calculator conceput sau modificat astfel încât să poată recunoaște poziția în care este atinsă suprafața sa. Utilizatorul poate să selecteze ceva sau să mute cursorul prin atingerea ecranului. Cel mai simplu tip de ecran tactil este alcătuit dintr-o rețea de linii care permit stabilirea poziției prin realizarea unor contacte pe orizontală și pe verticală. Alt tip, mai precis, utilizează o suprafață încărcată electrostatic și senzori dispuși pe marginile exterioare ale ecranului, care detectează pierderea sarcinii electrice și indică cu precizie locul unde a fost atins ecranul. Un al treilea tip folosește perechi de leduri și senzori în infraroșu, dispuse pe marginile exterioare ale ecranului, astfel încât să creeze o rețea invizibilă pe care o întrerupe degetul atunci când este apropiat de ecran. *De comparat cu* light pen.

touch-sensitive display display tactil – *A se vedea* touch screen.

touch-sensitive tablet tabletă tactilă – *A se vedea* touch pad.

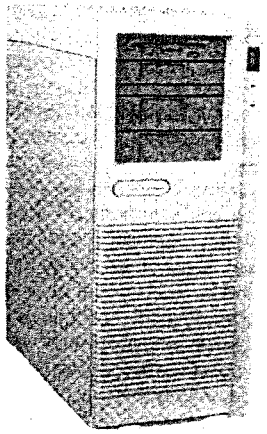
tower tower – Microcalculator a cărui carcasă este înaltă și îngustă, nu joasă și lată. De obicei placa de bază este verticală, iar unitățile de disc sunt perpendiculare pe ea. O carcasă tower are o înălțime de cel puțin 24 inci (61 de centimetri). A se vedea ilustrația. *A se vedea și* cabinet, microcomputer, motherboard. *De comparat cu* minitower.

.tp În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Timorul de Est.

TP *A se vedea* transaction processing.

TPC *A se vedea* Transaction Processing Council.

TPC-D Acronim pentru **T**ransaction **P**rocessing Council Benchmark **D**. Standard de evaluare a performanțelor dedicat unei palete largi de aplicații de facilitare a luării deciziilor în care se lucrează cu structuri complexe de date. *A se vedea și* Transaction Processing Council.



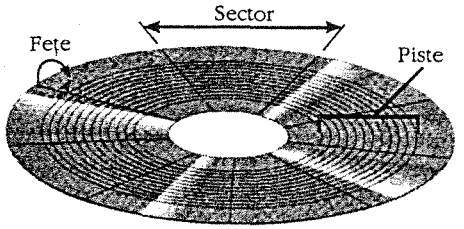
Tower.

TP monitor monitor TP – Prescurtare de la **te**leprocessing **monitor** sau **t**ransaction **p**rocessing **monitor** (monitor de teleprelucrare sau monitor de prelucrare a tranzacțiilor). Program care controlează transferul de date între terminale (sau clienți) și un calculator mainframe (sau mai multe servere), astfel încât să asigure un mediu unitar pentru una sau mai multe aplicații de prelucrare on-line a tranzacțiilor (OLTP). De asemenea, un monitor TP poate să controleze afișarea pe ecran și să verifice dacă datele sunt introduse în formatul corespunzător. *A se vedea și* client (definiția 3), mainframe computer, OLTP, server (definiția 1).

.tr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Turcia.

trace a urmări – A rula un program în așa fel încât să se poată fi observat care secvență de instrucțiuni este executată. *A se vedea și* debugger, single step.

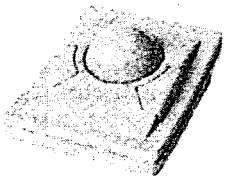
track[1] pistă – Pe o dischetă sau un hard-disc, una dintre numeroasele zone circulare de stocare a datelor, comparabilă cu șanțul unui disc muzical, dar fără să fie dispusă în spirală. Pistele sunt compuse din sectoare și sunt înregistrate pe disc de către sistemul de operare în timpul formatării. Pe alte suporturi de stocare (de exemplu, pe bandă), o pistă este dispusă paralel cu marginea suportului. *A se vedea și* illustration.



Pistă.

track[2] a urmări – **1.** A parcurge o cale. **2.** În domeniul gestionării datelor, a parcurge un flux de informații cu ajutorul unui sistem automat sau manual. **3.** În domeniul stocării și regăsirii datelor, a parcurge și a citi un canal de înregistrare de pe un disc sau o bandă magnetică. **4.** În domeniul graficii pe calculator, face ca un element afișat să se miște conform deplasării mouse-ului sau a altui dispozitiv de indicare.

trackball trackball – Dispozitiv de indicare alcătuit dintr-o bilă plasată între două role dispuse perpendicular, care translatează mișcarea bilei în mișcări verticale și orizontale pe ecran. De asemenea, un trackball are de obicei unul sau mai multe butoane care inițiază alte acțiuni. Carcasa unui trackball este staționară și bila este mișcată cu mâna. A se vedea ilustrația. *De comparat cu* mechanical mouse.

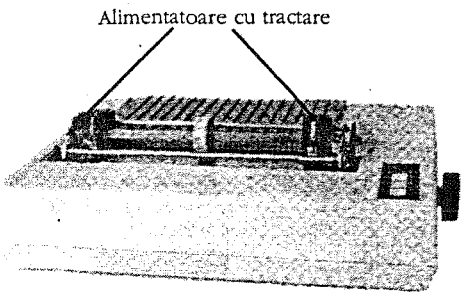


Trackball.

trackpad trackpad – Dispozitiv de indicare alcătuit dintr-un suport mic, plat, sensibil la atingere. Utilizatorii mută cursorul de pe ecran mișcând degetul pe suprafața trackpadului. Asemenea dispozitive sunt folosite în special în cazul calculatoarelor laptop. *A se vedea și* pointing device.

tracks per inch piste pe inci – Densitatea cu care sunt sau pot fi înregistrate pistele concentrice (inelele pe care sunt stocate datele) pe un inch măsurat de-a lungul razei unui disc. Cu cât este mai mare densitatea (numărul de piste pe inci), cu atât pot fi stocate mai multe date pe discul respectiv. *Acronim:* TPI.

tractor feed alimentare prin tractare – Metodă de alimentare cu hârtie a unei imprimante, în care se utilizează curele rotitoare prevăzute cu pini. Pinii pătrund în orificiile de pe marginea hârtiei cu format continuu și o trag sau o împing prin interiorul imprimantei. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* continuous-form paper. *De comparat cu* pin feed.



Alimentare prin tractare. Alimentatoarele cu tractare dintr-o imprimantă matriceală.

trademark marcă comercială – Cuvânt, expresie, simbol, desen sau combinație a acestora cu care se identifică un anumit produs brevetat, fiind adesea însoțită de simbolul ™ sau ®.

trade show târg – Expoziție în care sunt prezentate produsele realizate de diferite firme.

traditional newsgroup hierarchy ierarhie de grupuri de informare uzuale – Cele șapte categorii de grupuri de informare standard din Usenet: comp., misc., news., rec., sci., soc. și talk. Grupuri de informare pot fi adăugate în ierarhia uzuală numai în urma aprobării prin vot. *A se vedea și* comp. newsgroups, misc. newsgroups, newsgroup, news. newsgroups, rec. newsgroups, Request for Discussion, sci. newsgroups, soc. newsgroups, talk. newsgroups, Usenet. *De comparat cu* alt. newsgroup.

traffic trafic – Încărcarea unei legături sau a unui canal de comunicații.

trailer postambul – Structură de date care are de obicei mai mulți octeți este plasată la coada unui bloc (secțiune) de date transmise. Postambulul conține adesea o sumă de control sau alte

date de verificare a apariției erorilor, cu care se confirmă acuratețea și starea transmisiei. *A se vedea și* checksum. *De comparat cu* header (definiția 2).

trailer label etichetă postambul – **1.** Referitor la o bandă magnetică, mic bloc de date care marchează sfârșitul unui fișier sau sfârșitul benzii și care poate conține și alte informații, cum ar fi numărul de înregistrări din fișier sau numărul de fișiere de pe bandă. *De comparat cu* header label. **2.** În cadrele de date din comunicații, etichetă care urmează după date și care poate conține un marcaj de sfârșit de mesaj, o sumă de control și biți de sincronizare.

trailing edge front posterior – Ultima parte a unui semnal electronic. Când un semnal digital trece din 1 în 0, tranziția reprezintă frontul posterior al semnalului.

train[1] tren – Șir de articole sau de evenimente (de exemplu, un tren de impulsuri digitale, compus dintr-o succesiune de semnale binare).

train[2] a instrui – A învăța utilizatorul cum se lucrează cu un produs software sau hardware.

transaction tranzacție – Într-un sistem de calcul, o activitate luată separat, cum ar fi introducerea notei de comandă a unui client sau actualizarea unui articol de inventar. De obicei, tranzacțiile sunt asociate sistemelor de gestionare a bazelor de date, sistemelor de introducere a notelor de comandă sau altor sisteme on-line.

transaction file fișier de tranzacții – Fișier care conține detaliile tranzacțiilor, cum ar fi articolele și prețurile din facturi. Este folosit la actualizarea fișierului master al bazei de date. *A se vedea și* tranzacție. *De comparat cu* master file.

transaction log jurnal de tranzacții – *A se vedea* change file.

transaction processing prelucrare pe tranzacții – Metodă de prelucrare în care tranzacțiile sunt executate imediat ce sunt primite de sistem. *A se vedea și* transaction. *De comparat cu* batch processing (definiția 3).

Transaction Processing Council Grup de distribuitori de produse hardware și software care elaborează și publică standarde de evaluare a performanțelor. *Acronim:* TPC.

transaction processing monitor monitor de prelucrare a tranzacțiilor – *A se vedea* TP monitor.

transceiver transceiver – Prescurtare de la **trans**mitter/re**ceiver** (transmițător/receptor). Dispozitiv care poate transmite și recepționa semnale. În rețelele locale, transceiverul este un dispozitiv care conectează un calculator la rețea.

transceiver cable cablu transceiver – Cablu utilizat pentru a conecta la o rețea locală un adaptor gazdă dintr-un calculator. *A se vedea și* AUI cable, LAN.

transducer traductor – Dispozitiv care convertește o formă de energie în alta. Traductoarele electronice fie convertesc energia electrică în altă formă de energie, fie convertesc o energie non-electrică în energie electrică.

transfer transfer – **1.** Mutarea datelor dintr-un loc în altul. **2.** Trecerea controlului programului de la o porțiune de cod la alta.

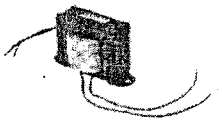
transfer rate rată de transfer – Viteza cu care un circuit sau un canal de comunicații transferă datele de la sursă la destinație, de exemplu printr-o rețea sau între două discuri. Rata de transfer este măsurată în unități de informație pe unități de timp – de exemplu, biți pe secundă sau caractere pe secundă – și poate fi calculată ca rată brută (viteza maximă de transfer) sau rată medie (care include în timpul de transmisie și intervalele dintre blocurile de date).

transfer statement instrucțiune de transfer – Referitor la limbajele de programare, instrucțiune care transferă cursul execuției în altă parte din program. *A se vedea și* branch instruction, CALL statement, GOTO statement, jump instruction.

transfer time timp de transfer – Timpul scurs între începutul unui transfer de date și momentul încheierii lui.

transform a transforma – **1.** A schimba aspectul sau formatul datelor fără să li se modifice conținutul; cu alte cuvinte, a codifica informațiile conform unor reguli prestabilite. **2.** În matematică și în grafica pe calculator, a modifica poziția, dimensiunea sau natura unui obiect prin mutarea lui în altă poziție (translatare), mărirea sau micșorarea lui (scalare), răsucire (rotire), schimbarea sistemului de coordonate și așa mai departe.

transformer transformator – Dispozitiv utilizat pentru a modifica valoarea unei tensiuni alternative sau impedanța unui circuit prin care circulă un curent alternativ. A se vedea ilustrația.



Transformator.

transient tranzitoriu – **1.** Care trece repede, temporar sau imprevizibil. **2.** Ceea ce aparține sau ține de zona de memorie utilizată de programe (de exemplu, de aplicații), care sunt citite de pe disc și apoi sunt încărcate în memorie temporar, până sunt înlocuite de alte programe. În acest context, termenul *tranzitoriu* se poate aplica chiar și programului propriu-zis. **3.** În electronică, ceea ce aparține sau ține de o scurtă, anormală sau imprevizibilă creștere a valorii tensiunii de alimentare, cum ar fi un vârf de tensiune sau o supratensiune. *Transient time* (perioada tranzitorie) este intervalul de timp în care se realizează o creștere sau o descreștere de tensiune sau de curent.

transient supressor circuit de suprimare a impulsurilor tranzitorii – Circuit care reduce sau elimină semnalele sau tensiunile nedorite.

transistor tranzistor – Prescurtare de la **trans**fer re**sistor** (rezistor de transfer). Componentă de circuit realizată din semiconductoare, având de obicei trei terminale, în care o tensiune sau un curent controlează valoarea unui alt curent. Tranzistorul poate avea multe funcții (de exemplu, de amplificator, comutator sau oscilator) și este un element fundamental în aproape toate aparatele electronice actuale. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* base (definiția 3), FET, NPN transistor, PNP transistor.

transistor-transistor logic logică tranzistor-tranzistor – Model de circuit bipolar în care se utilizează tranzistoare conectate între ele direct sau prin intermediul rezistoarelor. Oferind o viteză mare de lucru și un nivel înalt de imunitate la zgomote, logica tranzistor-tranzistor este folosită în multe circuite digitale. Un singur circuit integrat poate conține un număr mare de porți cu logică tranzistor-tranzistor. *Acronim:* TTL.

translate a translata – **1.** În programare, a converti un program dintr-un limbaj în altul. Translatarea este realizată cu ajutorul unor programe speciale, cum ar fi compilatoarele, asambloarele sau interpretoarele. **2.** În domeniul graficii pe calculator, a muta o imagine în „spațiul" reprezentat pe ecran, fără ca aceasta să se răsucească (rotească).

translated file fișier translatat – Fișier care conține date cărora le-a fost schimbat formatul binar (pe 8 biți) într-un format ASCII (pe 7 biți). Programele BinHex și uuencode translatează fișierele binare în format ASCII. Această translatare este necesară pentru a transmite datele prin sisteme (de exemplu, poșta electronică) în care nu este păstrat al optulea bit din fiecare byte. Înainte de a fi utilizat, un fișier translatat trebuie readus în forma binară. *A se vedea și* BinHex, uuencode.

translator translator – Program care translatează un limbaj sau un format de date în altul.

transmission channel canal de transmisii – *A se vedea* channel.

Transmission Control Protocol/Internet Protocol *A se vedea* TCP/IP.

transmit a transmite – A trimite informații printr-o linie sau un circuit de comunicații. Transmisiile prin calculator sunt de mai multe feluri:

- asincrone (cu coordonare variabilă) și sincrone (cu coordonare precisă)
- seriale (bit cu bit) și paralele (octet cu octet, se transmite un grup de biți simultan)
- duplex sau duplex integral (comunicații realizate în ambele sensuri simultan), semiduplex (comunicații în două sensuri, dar nu simultan) și simplex (comunicații realizate într-un singur sens)
- în rafale (transmisii intermitente de blocuri de informații).

Transmit Data *A se vedea* TXD.

transmitter transmițător – Orice circuit sau dispozitiv electronic conceput pentru a trimite în alt loc date codificate electric.

transparent transparent – **1.** Referitor la utilizarea calculatoarelor, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui dispozitiv, unei funcții sau unei părți de program care acționează fără ca utilizatorul să-i perceapă prezența. De exemplu, capacitatea unei aplicații de a utiliza fișiere create de altă aplicație este transparentă dacă utilizatorul poate deschide, citi sau folosi fișierele din alt program fără dificultate sau fără

să-şi dea seama că este vorba de alt tip de fişier. **2.** În domeniul comunicaţiilor, ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui mod de transmisie în care datele pot conţine orice fel de caracter (inclusiv caractere de control al dispozitivelor), fără a exista posibilitatea interpretării lor eronate de către staţia de recepţie. De exemplu, staţia receptoare nu va încheia o transmisie transparentă decât atunci când primeşte un caracter ce indică sfârşitul transmisiei. Ca urmare, nu există pericolul ca staţia receptoare să încheie prematur comunicaţia. **3.** În grafica pe calculator, ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unei lipse de culoare într-o anumită zonă de imagine, astfel încât se vede culoarea de fundal.

transponder transponder – În domeniul comunicaţiilor prin satelit, transceiver care primeşte un semnal de la o staţie terestră şi îl transmite pe altă frecvenţă altor staţii terestre.

transportable computer calculator transportabil – *A se vedea* portable computer.

transport layer stratul transportului – Cel de-al patrulea strat al modelului ISO/OSI de standardizare a comunicaţiilor de la calculator la calculator. Stratul de transport este cu un nivel deasupra stratului reţelei şi are responsabilitatea calităţii serviciului şi a corectitudinii livrării informaţiilor. Printre taskurile executate la acest nivel se numără detectarea şi corectarea erorilor. *A se vedea şi* ISO/OSI model.

transpose[1] transpunere – Rezultatul rotirii unei matrice.

transpose[2] a transpune – **1.** A inversa; de exemplu, a inversa literele *h* şi *t* din cuvântul *hte* pentru a se obţine forma corectă *the* sau a inversa două fire ale unui circuit. **2.** În matematică şi în foile de calcul tabelar, a roti o matrice (un tablou dreptunghiular de elemente) după una din diagonale.

transputer transputer – Prescurtare de la **trans**istor com**puter**. Calculator realizat pe un singur cip, împreună cu o memorie RAM şi o unitate de prelucrare în virgulă mobilă, conceput ca o unitate constructivă a sistemelor de calcul paralele.

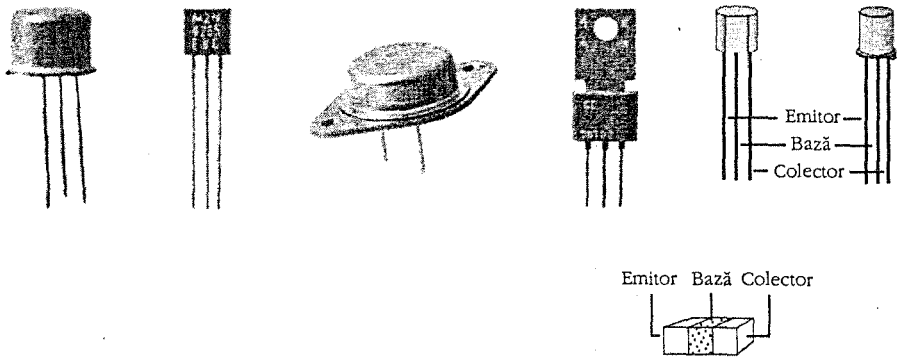
trap[1] intercepţie – *A se vedea* interrupt.

trap[2] a intercepta – A interveni înainte ca o acţiune sau un eveniment să se întâmple, de obicei pentru a se executa altceva. De multe ori, interceptarea este utilizată de depanatoare pentru a permite întreruperea execuţiei unui program într-un anumit punct. *A se vedea şi* interrupt, interrupt handler.

trapdoor trapă – *A se vedea* back door.

trap handler handler de intercepţie – *A se vedea* interrupt handler.

Trash În Macintosh Finder, pictogramă care seamănă cu un coş de gunoi. Când vrea să şteargă un fişier sau să scoată o dischetă din unitate, utilizatorul trage pe Trash pictograma fişierului sau a dischetei respective. Un fişier aflat în Trash nu este şters cu adevărat decât după



Tranzistor. ***Fotografiile din stânga prezintă patru dintre diversele tipuri de tranzistoare. Începând din stânga: TO-39, TO-92, TO-3 şi TO-202. (Al treilea terminal al tranzistorului TO-3 este chiar baza plată a capsulei.) Desenele din dreapta prezintă două tranzistoare bipolare obişnuite.***

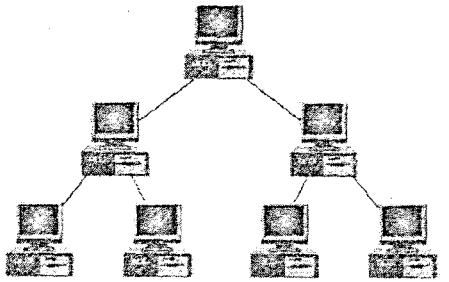
închiderea sistemului sau după ce utilizatorul a ales opţiunea de meniu Empty Trash. Dacă nu a fost executată nici una din aceste două acţiuni, un fişier poate fi refăcut executând dublu clic pe pictograma Trash şi trăgând pictograma fişierului respectiv în afara ferestrei apărute. *De comparat cu* Recycle Bin.

traverse a traversa – În programare, a accede într-o anumită ordine la toate nodurile unui arbore sau ale unei structuri asemănătoare de date.

tree arbore – Structură de date care conţine zero sau mai multe noduri legate între ele în mod ierarhic. Dacă există noduri, unul dintre ele este rădăcina; fiecare nod, cu excepţia rădăcinii, este copilul unuia şi numai al unuia singur dintre celelalte noduri; fiecare nod are zero sau mai multe noduri copil. *A se vedea şi* child (definiţia 2), graph, leaf, node (definiţia 3), parent/child (definiţia 2), root.

tree network reţea de tip arbore – Referitor la o reţea locală, topologie în care fiecare maşină este conectată la una sau mai multe maşini, fiecare dintre acestea fiind conectată la una sau mai multe maşini şi aşa mai departe, astfel încât structura rezultată seamănă cu un arbore. A se vedea ilustraţia. *A se vedea şi* bus network, distributed network, ring network, star network, token ring network, topology.

tree search căutare în arbore – Procedură de căutare într-o structură arborescentă. La fiecare pas, căutarea arbore poate stabili, în funcţie de valoarea nodului, ce ramuri vor fi ocolite, fără a căuta efectiv în ele. *A se vedea şi* branch (definiţia 1), tree structure.



Reţea de tip arbore.

tree structure structură arborescentă – Structură care, în esenţă, are proprietăţile organizatorice ale unui arbore. *A se vedea şi* tree.

trellis-coded modulation modulare cu codificare de tip spalier – Formă îmbunătăţită de modulare în amplitudine în cvadratură, utilizată de modemurile care lucrează la viteze de transfer de 9.600 biţi pe secundă sau mai mari. În această metodă de modulare, informaţiile sunt codificate prin seturi de biţi unice, exprimate atât prin schimbări de fază, cât şi prin schimbări de amplitudine ale purtătoarei, la care se adaugă semnalizări suplimentare pentru biţii de verificare a apariţiei erorilor. *Acronim:* TCM. *A se vedea şi* quadrature amplitude modu- lation.

trichromatic tricromatic – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui sistem care utilizează trei culori (roşu, verde şi albastru în grafica pe calculator) pentru a crea toate celelalte culori. *A se vedea şi* color model.

trigger declanşator – Într-o bază de date, procedură care determină executarea automată a unei acţiuni atunci când un utilizator încearcă să modifice datele. Acţiunea executată de sistem depinde de natura tentativei de modificare (modificare incorectă, din greşeală sau neautorizată) şi are rolul de a ajuta la menţinerea integrităţii bazei de date.

trigonometry trigonometrie – Ramură a matematicii care se ocupă de arce, unghiuri şi funcţiile care exprimă relaţiile dintre ele (de exemplu, sinus şi cosinus).

triple-pass scanner scanner cu trecere triplă – Scanner color care execută câte o trecere pentru fiecare dintre cele trei culori primare ale luminii (roşu, verde şi albastru). *A se vedea şi* color scanner.

tristimulus values componente tricromatice – Referitor la imaginile grafice color, cantităţile celor trei culori (de exemplu, roşu, verde şi albastru) utilizate la producerea altei culori. *A se vedea şi* color, color model.

troff Prescurtare de la typesetting **runoff**. Program UNIX de formatare a textului utilizat adesea pentru a crea pagini man. *A se vedea şi* man pages. *De comparat cu* TeX.

Trojan horse cal troian – Program distructiv, ascuns sub aspectul unui joc, utilitar sau aplicaţie. Când este rulat, calul troian dă impresia

că face ceva util, dar, de fapt, strică ceva în sistemul de calcul. *A se vedea și* virus, worm.

troll a face farse – A publica un mesaj într-un grup de informare sau în altă conferință on-line în speranța că cineva îl va găsi revoltător și va trimite o replică plină de indignare. Un exemplu clasic de farsă este scrierea unui articol în care se pledează pentru torturarea pisicilor și publicarea lui într-un grup de informare al iubitorilor de animale. *A se vedea și* YHBT.

troubleshoot a depana – A detecta sursa unei probleme apărute într-un program, un calculator sau o rețea și a lua măsurile necesare de remediere.

trouble ticket notă de probleme – Referitor la un dispozitiv sau un sistem de calcul, raportarea unei probleme depistate de-a lungul fluxului de producție. Scrise inițial pe hârtie, notele de probleme reprezintă o caracteristică a aplicațiilor de organizare a muncii și de tip birou de asistență. *A se vedea și* help desk (definiția 2), workflow application.

True BASIC Versiune de Basic creată în 1983 de John Kemeny și Thomas Kurtz (creatorii limbajului Basic original), pentru a standardiza și a moderniza limbajul. True Basic este o versiune compilată, structurată, care nu necesită introducerea numerelor de rând. True Basic conține structuri de control avansate, care fac posibilă programarea structurată. *A se vedea și* Basic, structured programming.

true color culoare reală – *A se vedea* 24-bit color.

true complement complementul bazei – *A se vedea* complement.

TrueType Tehnologie de fonturi conturate introdusă de Apple Computer, Inc. în 1991 și de Microsoft Corporation în 1992 pentru a oferi fonturi de calitate sub sistemele de operare Apple Macintosh și Microsoft Windows. TrueType este o tehnologie WYSIWYG, ceea ce înseamnă că fonturile TrueType arată la fel și pe ecran, și pe materialele tipărite. *A se vedea și* bitmapped font, outline font, PostScript.

truncate a trunchia – A elimina începutul sau sfârșitul unei serii de caractere sau de cifre; în particular, a anula cele mai puțin semnificative cifre. În urma trunchierii, cifrele sunt pur și simplu eliminate, spre deosebire de rotunjire, în cazul căreia ultima cifră din dreapta poate fi mărită pentru a păstra acuratețea. *De comparat cu* round.

trunk trunchi – În domeniul comunicațiilor, canal care conectează două centrale. De obicei, trunchiul asigură transportul unui număr mare de apeluri simultan.

truth table tabel de adevăr – Tabel care prezintă valorile unei expresii booleene pentru fiecare combinație de valori ale variabilelor componente. *A se vedea și* AND, Boolean operator, exclusive OR, NOT, OR.

TSAPI Acronim pentru **T**elephony **S**ervices **A**pplication **P**rogramming **I**nterface. Setul de standarde referitoare la interfața dintre un sistem telefonic mare și un calculator server de rețea, elaborat de Novell și AT&T și susținut de multe firme producătoare de echipamente telefonice și de software. *De comparat cu* TAPI.

TSR Acronim pentru **t**erminate-and-**s**tay-**r**esident (termină și rămâne rezident). Program care rămâne încărcat în memorie chiar dacă nu mai rulează, astfel încât poate fi apelat rapid pentru a executa un anumit task, în timp ce rulează alt program. De obicei, aceste programe sunt utilizate sub sistemele de operare care nu sunt de tip multitasking (de exemplu, sub MS-DOS). *A se vedea și* hot key.

.tt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Trinidad-Tobago.

TTFN Acronim pentru „**T**a **t**a **f**or **n**ow" (Pa, pa). Expresie utilizată uneori în grupurile de discuții din Internet, cum ar fi Internet Relay Chat (IRC), ca o formulă de despărțire când unul dintre participanți părăsește temporar grupul. *A se vedea și* IRC.

TTL *A se vedea* Time to Live, transistor-transistor logic.

TTY Prescurtare de la **t**ele**ty**pewriter (teleimprimator). Dispozitiv utilizat pentru a comunica la viteză mică prin liniile telefonice, compus dintr-o tastatură care trimite un cod de caracter la fiecare apăsare de tastă și o imprimantă care tipărește caracterele corespunzătoare codurilor primite. Cea mai simplă interfață de display se comportă ca un dispozitiv TTY. *A se vedea și* KSR terminal, teletype mode.

tunnel a crea un tunel – A încapsula (a înfășura) un pachet (un mesaj) dintr-un protocol în pachetul altui protocol. Pachetul înfășurat este

trimis apoi prin rețea folosind protocolul înfășurătorului. Utilizarea acestei metode de transmitere a pachetelor permite evitarea restricțiilor legate de protocoale. *A se vedea și* communications protocol, packet (definiția 2).

tuple tuplu – Într-un tabel (relație) al unei baze de date, set de valori corelate, câte una pentru fiecare atribut (coloană). Un tuplu este stocat sub forma unei linii într-un sistem de gestionare a bazelor de date. Este omologul înregistrării din fișierele nerelaționale. *A se vedea și* relation.

Turing machine mașină Turing – **1.** Model teoretic creat de matematicianul britanic Alan Turing în 1936, considerat prototipul calculatorului digital. Descrisă în articolul „On Computable Numbers with an Application to the Entscheidungsproblem" (Despre numerele calculabile cu aplicație în problema deciziei) din publicația *Proceedings of the London Mathematical Society*, mașina Turing era un dispozitiv mecanic ce putea citi la un moment dat de pe o bandă de hârtie un pătrat gol sau conținând un simbol. În funcție de simbolul citit dintr-un anumit pătrat, mașina își schimba starea și/sau mișca banda înainte sau înapoi pentru a șterge un simbol sau pentru a tipări unul nou. *A se vedea și* status. **2.** Calculator care poate imita inteligența umană într-un test Turing.

Turing test testul Turing – Test referitor la inteligența mașinii propus de Alan Turing, matematician britanic, inventatorul mașinii Turing. În testul Turing, cunoscut și sub numele de Imitation Game (jocul imitației), o persoană pune o serie de întrebări unor interlocutori nevăzuți, un om și un calculator, și încearcă să descopere care dintre ei este calculatorul.

turnaround time timp de întoarcere – **1.** Timpul scurs între prezentarea și finalizarea unei lucrări. **2.** În comunicații, timpul necesar schimbării sensului de transmisie în modul de comunicație semiduplex. *A se vedea și* half-duplex transmission.

turnkey system sistem la cheie – Sistem ajuns în faza finală, în care este dotat cu toate componentele hardware și cu documentația aferentă, iar software-ul este instalat și gata de utilizare.

turnpike effect efect de barieră – În domeniul comunicațiilor, strangulare cauzată de traficul prea mare printr-un sistem de comunicații sau printr-o rețea.

turtle broască țestoasă – Formă afișată pe ecran (de obicei un triunghi sau un contur de carapace de broască țestoasă), care indică un instrument de desenare. Broasca țestoasă este un instrument prietenos, ușor de folosit, destinat copiilor care învață să utilizeze calculatorul. Numele instrumentului vine de la broasca țestoasă mecanică, utilizată pentru învățarea limbajului Logo, care se mișca pe podea în funcție de comenzile Logo primite și ridica sau cobora un toc pentru a desena linii.

turtle graphics grafică de tip broască țestoasă – Mediu de grafică simplu, prezent în Logo și în alte limbaje, în care o broască țestoasă este manevrată prin comenzi elementare. Uneori broasca și urma lăsată de ea sunt afișate pe un ecran, alteori este utilizată o broască electromecanică, ce poate trasa linii pe hârtie.

tutorial îndrumar – Instrument care ajută la învățarea modului în care se utilizează un produs sau o procedură. În cazul aplicațiilor pe calculator, îndrumarul poate fi o carte (manual) sau o serie de lecții interactive, stocată pe disc și livrată o dată cu pachetul de programe respectiv.

.tv În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tuvalu.

.tw În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Taiwan.

TWAIN Acronim pentru **t**echnology **w**ithout **a**n **i**nteresting **n**ame (tehnologie fără un nume interesant). Standard de facto pentru interfața dintre aplicațiile software și dispozitivele de capturare a imaginilor cum sunt scannerele. Aproape toate scannerele dispun de un driver TWAIN, dar numai software-ul compatibil TWAIN poate utiliza această tehnologie. *A se vedea și* scanner.

tweak a ajusta – A efectua mici modificări pentru a îmbunătăți performanțele unui produs software sau hardware; a regla un produs aproape finalizat.

tween a crea cadre intermediare – Într-un program de grafică, a calcula contururile intermediare ale unei metamorfoze.

twinaxial coaxial dublu – Alcătuit din două cabluri coaxiale, introduse într-o singură manta izolatoare. *A se vedea și* coaxial cable.

twisted-pair cable cablu bifilar torsadat – Cablu alcătuit din două fire separate, izolate, răsucite

unul în jurul celuilalt. Este utilizat pentru reducerea interferenței cu semnalul unei radiosurse puternice, cum ar fi un cablu aflat în apropiere. Unul dintre conductoare transportă semnalul util, iar celălalt este legat la masă.

two-dimensional bidimensional – Care există în raport cu două dimensiuni, cum ar fi înălțimea și lățimea (de exemplu, un model bidimensional desenat în raport cu axa x și axa y sau un vector bidimensional de numere plasate pe linii și coloane). *A se vedea și* Cartesian coordinates.

two-dimensional array vector bidimensional – Structură de date (matrice) în care locul unui articol este specificat de două numere întregi, unul identificând poziția pe linie și celălalt pe coloană.

two-dimensional model model bidimensional – Simularea pe calculator a unui obiect fizic, în care lungimea și lățimea sunt atribute reale, dar profunzimea nu este; un model reprezentat în planul axelor x și y. *De comparat cu* three-dimensional model.

two-out-of-five code cod doi din cinci – Cod cu detectarea erorilor utilizat pentru transmiterea datelor, care reprezintă fiecare cifră zecimală (de la 0 la 9) sub forma unui set de cinci cifre binare, în care fie două cifre sunt 1 și celelalte trei sunt 0, fie două sunt 0 și celelalte trei cifre sunt 1.

two's complement complementul față de doi – Număr din sistemul cu baza 2 (sistemul binar) care este adevăratul complementl față de bază al altui număr. Complementul față de doi al unui număr se obține de obicei prin inversarea cifrelor care compun compun numărul (valorile 1 devin 0 și viceversa) și prin adăugarea valorii 1 la rezultatul obținut. Când complementele față de doi sunt utilizate la reprezentarea numerelor negative, cea mai semnificativă cifră (prima din stânga) are întotdeauna valoarea 1. *A se vedea și* complement.

two-tier client/server arhitectură client/server pe două etaje – Arhitectură client/server în care sistemele software sunt structurate pe două etaje (straturi): stratul care reprezintă logica aplicației/interfața de utilizator și stratul bazei lor de date. Limbajele din generația a patra (4GL) au ajutat la răspândirea arhitecturii client/server pe două etaje. *Se mai numește și* 4GL architecture (arhitectură 4GL). *A se vedea și* 4GL, client/ server architecture. *De comparat cu* three-tier client/server.

TXD Prescurtare pentru Transmit (**tx**) **D**ata (transmisie date). Linia care transportă datele transmise de un dispozitiv către altul (de exemplu, de calculator către modem). Într-o conexiune RS-232-C, această linie este legată la pinul 2. *A se vedea și* RS-232-C standard. *De comparat cu* RXD.

.txt Extensia care identifică fișierele de text ASCII. De cele mai multe ori, un document cu extensia .txt nu conține comenzi de formatare, așa că poate fi citit de orice editor de texte sau program de prelucrare a textelor. *A se vedea și* ASCII.

Tymnet Rețea de date cu caracter public, disponibilă în peste 100 de țări, cu legături la unele servicii on-line și la furnizori de servicii Internet.

type[1] tip – **1.** Referitor la programare, natura unei variabile; de exemplu, întreg, real, caracter sau număr în virgulă mobilă. Tipurile de date din programe sunt declarate de programator și stabilesc intervalul de valori pe care le poate lua o variabilă, precum și operațiile care pot fi executate asupra ei. A se vedea și data type. **2.** Referitor la tipărire, caracterele care alcătuiesc un text, modelul unui set de caractere (tip de caracter) sau, într-un sens mai general, setul complet de caractere cu o anumită dimensiune și un anumit stil (fontul). *A se vedea și* font, type face.

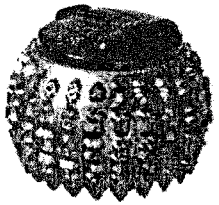
type[2] a scrie la tastatură – A introduce informații cu ajutorul tastaturii.

type-ahead buffer buffer de scriere în avans – *A se vedea* keyboard buffer.

type-ahead capability capacitate de scriere în avans – Capacitatea unui program de calculator de a păstra semnalele ce reprezintă acționările de taste într-o zonă de memorie (buffer) înainte de a le afișa pe ecran. Această capacitate oferă siguranța că acționările de taste nu se pierd atunci când se efectuează cu o viteză ce depășește posibilitatea de afișare a programului.

type ball sferă cu caractere – Mică sferă ce se instalează pe capul de tipărire al unei imprimante sau al unei mașini de scris (de exemplu, IBM Selectric), pe suprafața căreia se găsesc toate caracterele unui set. Sfera se rotește pentru a aduce în fața hârtiei caracterul dorit și

apoi lovește o bandă tușată sau cu carbon, aflată între ea și hârtie. A se vedea ilustrația.



Sferă cu caractere.

type checking verificarea tipului – Procesul prin care un compilator sau un interpretor verifică dacă o variabilă este utilizată conform tipului de date declarat. *A se vedea și* compiler (definiția 2), data type, interpreter.

type declaration declarație de tip – Într-un program, declarație care specifică caracteristicile unui tip de date nou, de obicei prin combinarea mai multor tipuri de date primitive.

typeface tip de caractere – Model de caractere specific, denumit (ca de exemplu Helvetica Bold Oblique, care este înclinat și realizat cu linii groase). Tipul de caractere și *fontul* nu reprezintă același lucru. Fontul reprezintă caracterele cu o anumită dimensiune din cadrul unui tip de caractere (de exemplu, Helvetica Bold Oblique de 12 puncte). De asemenea, tipul de caractere se deosebește de *familia de caractere*, care reprezintă un grup de tipuri de caractere (de exemplu familia Helvetica, din care fac parte tipurile de caractere Helvetica, Helvetica Bold, Helvetica Oblique și Helvetica Bold Oblique). *A se vedea și* font.

type font *A se vedea* font.

typematic scriere automată – Caracteristică a tastaturii care permite repetarea semnalului generat de o tastă atunci când aceasta este menținută apăsată mai mult timp. *Se mai numește și* auto-key, autorepeat (repetare automată). *A se vedea și* repeat key, RepeatKeys.

typeover mode modul de supratipărire – *A se vedea* overwrite mode.

type size dimensiune de caracter – Dimensiunea caracterului tipărit, măsurată de obicei în puncte (un punct este aproximativ 1/72 dintr-un inci). *A se vedea și* point[1] (definiția 1).

type style stil de caractere – **1.** Înclinarea unui tip de caractere. **2.** Într-un sens larg, modelul caracterelor care alcătuiesc un tip sau o familie. **3.** Una din diferitele forme ale unui tip de caractere, cum ar fi roman, aldin, cursiv, sau aldin cursiv.

typography tipografie – **1.** Arta creării fonturilor și a așezării lor în pagină. *A se vedea și* computer typesetting, font. **2.** Convertirea unui text neformatat într-un text gata de multiplicare prin tipărire. *A se vedea și* camera-ready.

.tz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Tanzania.

u Literă utilizată uneori în locul literei grecești m (miu), care are semnificația de micro și servește ca prefix al unităților de măsură ce exprimă milionimi (10^{-6}). *A se vedea și* micro- (definiția 2).

.ua În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Ucraina.

UA *A se vedea* user agent.

UART Acronim pentru **u**niversal **a**synchronous **r**eceiver-**t**ransmitter (emițător-receptor asincron universal). Modul alcătuit de obicei dintr-un singur circuit integrat, care conține circuitele de emitere și de receptare necesare într-o comunicație serială asincronă. UART este cel mai utilizat tip de circuit pentru modemurile calculatoarelor personale. *De comparat cu* USRT.

UCSD p-system Sistem de operare și mediu de dezvoltare create de Kenneth Bowles, la Universitatea California din San Diego. Sistemul se bazează pe o „pseudomașină" simulată pe 16 biți și orientată spre stive. Mediul de dezvoltare include un editor de texte și compilatoare pentru mai multe limbaje, cum ar fi FORTRAN și Pascal. Programele scrise pentru un pseudosistem au un grad de portabilitate mai mare decât programele compilate pentru un anumit limbaj de mașină. *A se vedea și* bytecode, pseudomachine, p-system, virtual machine.

UDP Acronim pentru **U**ser **D**atagram **P**rotocol. Protocol fără conexiune din TCP/IP, care corespunde stratului de transport al modelului ISO/OSI. UDP convertește mesajele generate de aplicație în pachete care urmează să fie trimise prin IP, dar nu verifică dacă mesajele au fost trimise corect. Ca urmare, UDP este mai eficient decât TCP, fiind utilizat în diferite scopuri (de exemplu, SNMP). Fiabilitatea cade în sarcina aplicației care generează mesajul. *A se vedea și* communications protocol, ISO/OSI model, packet, SNMP, TCP/IP. *De comparat cu* IP, TCP.

UDT Acronim pentru **u**niform **d**ata **t**ransfer (transfer de date uniform). Serviciul utilizat în extensiile OLE pentru Microsoft Windows, care permite ca două aplicații să facă schimb de date fără ca un program să cunoască structura internă a celuilalt.

.ug În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Uganda.

UI *A se vedea* user interface.

.uk În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Regatul Unit (Marea Britanie).

UKnet **1.** Rețeaua Universității din Kentucky. **2.** În Regatul Unit (Marea Britanie), un furnizor de servicii Internet cu sediul la Universitatea din Kent. *A se vedea și* ISP.

ULSI *A se vedea* ultra-large-scale-integration.

Ultra DMA/33 Protocol de transferare a datelor elaborat de curând, bazat pe accesul direct la memorie. Ultra DMA/33 îmbunătățește performanțele interfeței ATA/IDE, dublează rata de transfer în rafale (33 MB pe secundă) și mărește siguranța transferului de date. *A se vedea și* ATA, direct memory access, IDE (definiția 1).

ultrafiche ultrafișă – Microfișă cu densitate foarte mare. Imaginile ultrafișei sunt reduse de cel puțin 90 de ori față de versiunea originală. *A se vedea și* microfiche.

ultra-large-scale-integration integrare pe scară ultralargă – Cea mai mare densitate de realizare a componentelor (tranzistoare și alte elemente) ale unui circuit integrat. Integrarea pe scară ultralargă nu este definită cu precizie, dar, în general, se referă la circuitele integrate care conțin peste 100.000 de componente. *Acronim:* ULSI. *A se vedea și* integrated circuit. *De comparat cu* large-scale integration, medium-scale integration, small-scale integration, super-large-scale integration, very-large-scale integration.

Ultralight computer calculator ultrauşor – *A se vedea* portable computer.

UltraSCSI Extensie a standardului SCSI-2 care dublează viteza de transfer a interfeței Fast-SCSI, astfel încât se ajunge la 20 MB pe secundă (MBps) în cazul unei conexiuni pe 8 biți și la 40 MBps cu o conexiune pe 16 biți. *A se vedea și* SCSI, SCSI-2.

Ultra Wide SCSI *A se vedea* UltraSCSI.

UMA Acronim pentru **u**pper **m**emory **a**rea (zonă de memorie superioară). Porțiunea de memorie DOS cuprinsă între 640K și 1 MB. *De comparat cu* high memory area.

UMB Acronim pentru **u**pper **m**emory **b**lock (bloc de memorie superioară). Bloc de memorie în zona UMA, care poate fi utilizat pentru drivere de dispozitiv sau pentru programe TSR. Blocurile UMB sunt alocate și gestionate de programe speciale de gestionare a memoriei, cum ar fi EMM386.EXE. *A se vedea și* device driver, TSR, UMA.

unary unar – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unei operații matematice cu un singur operand (obiect); monadic. *De comparat cu* dyadic.

unary operator operator unar – Operator cu un singur operand; de exemplu, minusul unar (–2,5). *A se vedea și* operator (definiția 1). *De comparat cu* binary operator.

unbuffered fără buffer – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui proces sau dispozitiv care nu stochează caractere în memorie, ci le prelucrează pe măsură ce le primește. *A se vedea și* buffer[2].

unbundle a despacheta – A separa elementele care compun un pachet comercial; de exemplu, a vinde componentele unui pachet de software separat, nu împreună. *De comparat cu* bundle.

unbundled despachetat – Care nu este inclus într-un pachet de software/hardware; în particular, termenul se aplică produselor care erau inițial împachetate, spre a le deosebi de cele care s-au vândut întotdeauna separat.

UNC *A se vedea* Uniform Naming Convention.

uncompress a decomprima – A readuce la forma originală conținutul unui fișier comprimat. *Se mai numește și* decompress. *De comparat cu* compress[2].

unconditional branch ramificare necondiționată – Transferarea execuției în altă parte a codului de program fără a verifica dacă vreo condiție este adevărată sau falsă. De fiecare dată când este întâlnită o astfel de instrucțiune, se efectuează un transfer. *A se vedea și* branch (definiția 2). *De comparat cu* conditional branch.

undelete[1] anularea ștergerii – Actul prin care se refac informații șterse. Anualrea ștergerii este comparabilă cu comanda „undo" (și, uneori, inclusă în ea); însă, are un caracter mai restrictiv, deoarece *undo* anulează o acțiune anterioară, pe când *undelete* anulează doar o ștergere. În general, anularea ștergerii se referă la un text eliminat sau la fișiere șterse. *A se vedea și* undo.

undelete[2] a anula ștergerea – **1.** A restaura informații șterse (de obicei, ultimul element șters). **2.** Referitor la stocarea fișierelor, a restaura informațiile dintr-un fișier șters, astfel încât acesta să fie din nou accesibil. Se mai numește și unerase. *A se vedea și* file recovery.

undeliverable nelivrabil – Care nu poate fi trimis destinatarului dorit. Dacă un mesaj e-mail este nelivrabil, este returnat expeditorului împreună cu o explicație atașată de serverul poștal. De exemplu, se poate întâmpla ca adresa e-mail să fie incorectă sau cutia poștală a destinatarului să fie plină.

undercolor separation separarea subculorilor – Referitor la modelul de culoare CMYK, procesul prin care sunt convertite cantități egale de cyan, magenta și galben în niveluri echivalente de gri, care sunt tipărite apoi cu cerneală neagră. Acest proces creează nuanțe de gri mai clare decât cele realizate prin amestecarea cernelurilor colorate. *A se vedea și* CMY, CMYK, color model.

Underflow depășire inferioară – Situație în care un calcul matematic produce un rezultat prea aproape de zero pentru a putea fi reprezentat în cadrul intervalului de cifre binare oferit de calculator pentru precizia respectivă. *A se vedea și* precision (definiția 2), single-precision.

underline a sublinia – A formata o porțiune de text astfel încât textul respectiv să fie tipărit cu o linie dedesubtul lui.

Undernet Rețea internațională de servere Internet Relay Chat (IRC), creată în 1992 ca o soluție alternativă la rețeaua principală IRC, mai mare și mai puțin organizată. Pentru informații referi-

toare la conectarea la Undernet, a se vedea http://www.undernet.org. *A se vedea și* IRC.

underscore liniuță de subliniere – Caracter folosit adesea pentru a scoate în evidență o literă sau un cuvânt. În cazul afișărilor alfanumerice, cu acest marcaj se indică de obicei caracterele cursive.

undo a anula – A reveni asupra ultimei acțiuni; de exemplu, prin anularea unei ștergeri se restaurează textul șters dintr-un document. Multe programe de aplicație oferă utilizatorului posibilitatea de anula (undo) sau de a lua (redo) ultima acțiune (anulată). *A se vedea și* undelete[2].

undock a dezandoca – **1.** A detașa de la stația de andocare un calculator laptop sau alt calculator portabil. *A se vedea și* docking station, laptop. **2.** A muta o bară cu instrumente de lângă marginea ferestrei, care astfel devine mobilă, și capătă propria sa fereastră. *A se vedea și* toolbar.

unerase a anula ștergerea – *A se vedea* undelete[2].

unfold nedesfăcut – *A se vedea* inline (definiția 1).

unhandled exception excepție netratată – Condiție de eroare pe care o aplicație nu o poate rezolva intern. Când apare o excepție netratată, sistemul de operare închide aplicația care a generat eroarea.

Unibus Arhitectură de magistrală introdusă de Digital Equipment Corporation în 1970.

Unicode Standard de codificare pe 16 biți elaborat de Unicode Consortium între 1988 și 1991. Utilizând doi octeți pentru fiecare caracter, Unicode permite reprezentarea a aproape oricărei limbi din lume cu un singur set de caractere. (Spre deosebire de Unicode, standardul ASCII pe 8 biți nu poate reprezenta nici măcar toate combinațiile de litere și semne diacritice din limbile care folosesc scrierea cu caractere latine.) Până acum au fost atribuite aproximativ 39.000 din cele 65.536 de coduri de caracter Unicode posibile, 21.000 fiind utilizate pentru ideogramele chinezești. Codurile neutilizate permit o dezvoltare ulterioară. *De comparat cu* ASCII.

Uniform Data Transfer *A se vedea* UDT.

Uniform Naming Convention Într-o rețea de calculatoare, sistem de denumire a fișierelor astfel încât un fișier de la un anumit calculator să aibă același nume de cale indiferent de calculatorul din rețea de la care este apelat. De exemplu, dacă directorul *c:\cale1\cale2\...calen* de la calculatorul *servern* este partajat sub numele *caledir*, utilizatorul unui alt calculator va deschide *\\servern\caledir\numefis.ext* pentru a accesa fișierul *c:\cale1\cale2\...calen\numefis.extern* de la *servern*. *A se vedea și* URL, virtual path.

Uniform Resource Citation Descriere a unui obiect din World Wide Web ce constă din perechi de atribute și valorile lor, cum ar fi adresele URI (Uniform Resource Identifiers) ale resurselor asociate, numele autorilor, numele celor care au publicat, datele calendaristice și prețurile. *Acronim:* URC.

Uniform Resource Identifier Șir de caractere utilizat pentru a identifica prin tip și poziție o resursă (de exemplu, un fișier) aflată oriunde în Internet. Din adresele Uniform Resource Identifier fac parte adresele Uniform Resource Name (URN) și adresele Uniform Resource Locator (URL). *Acronim:* URI. *A se vedea și* relative URL, Uniforme Resource Name, URL.

Uniform Resource Locator *A se vedea* URL.

Uniform Resource Name Schemă de identificare a resurselor, astfel încât să fie accesibile în Internet după nume, indiferent de locul în care se află. Specificațiile care descriu formatul adresei URN sunt deocamdată în curs de elaborare, urmând să fie definitivate de IETF (Internet Engineering Task Force). Adresele Uniform Resource Name (URN) sunt toate adresele Uniform Resource Identifier (URI) de tipul urn:, fpi: și path:, cu alte cuvinte cele care nu sunt adrese de tip Uniform Resource Locator (URL). *Acronim:* URN. *A se vedea și* IETF, Uniform Resource Identifier, URL.

UniForum 1. International Association of Open System Professionals, organizație a utilizatorilor și administratorilor de sisteme UNIX. **2.** Serie de târguri UNIX sponsorizate de UniForum și gestionate de Softbank COMDEX, Inc. *A se vedea și* COMDEX.

uninstall a dezinstala – A elimina un software complet din sistem, inclusiv din locațiile de tipul bazei de date Registry din Windows 95 sau Windows NT. Unele aplicații au încorporate utilitare de dezinstalare, alteori pot fi folosite programe de dezinstalare separate. *Se mai numește și* deinstall.

uninterruptible power supply sursă de alimentare neîntreruptibilă – *A se vedea* UPS.

union reuniune – **1.** În teoria mulțimilor, cea mai mică combinație a două mulțimi care conține toate elementele celor două mulțimi. **2.** În logică, o operație SAU inclusivă. Cu alte cuvinte, rezultatul C al reuniunii elementelor A și B este adevărat (1) întotdeauna, cu excepția cazului în care A și B sunt false (0) amândouă, așa cum se vede în tabelul de adevmai jos:

A	*SAU*	*B*	=	*C*
1		1		1
1		0		1
0		1		1
0		0		0

3. În programare, structură care poate fi utilizată pentru a stoca diferite tipuri de variabile (de exemplu, variabile întregi, de tip caracter sau de tip booleean). **4.** În gestionarea bazelor de date, operator relațional. Dacă se dau două relații (tabele), A și B, compatibile la reuniune (conțin același număr de câmpuri, iar câmpurile corespondente conțin același tip de valori), prin reuniunea lui A cu B se obține o nouă relație, care conține tuplurile (înregistrările) ce apar fie în A, fie în B, fie în A și în B. *De comparat cu* difference, intersect.

union-compatible compatibil la reuniune – În gestionarea bazelor de date, ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic la două relații (tabele) care au același ordin (același număr de atribute) și ale căror atribute corespondente au același domeniu (au același set de valori acceptabile).

unipolar unipolar – Cu o singură stare. În electronică, un dispozitiv unipolar este cel la care stările binare (închis/deschis sau adevărat/fals) sunt reprezentate prin aceeași polaritate a tensiunii (pozitivă sau negativă). *De comparat cu* bipolar.

United States of America Standards Institute Fostul nume al organizației American National Standards Institute. *A se vedea* ANSI.

unit position poziția unităților – Într-un număr format din mai multe cifre, cifra cea mai puțin semnificativă (de exemplu, în 473, cifra 3).

UNIVAC I Prescurtare de la **Univ**ersal **A**utomatic **C**alculator **I**. Primul calculator electronic disponibil pe piață, proiectat de J. Presper Eckert și John Mauchly, cei care au conceput și calculatorul ENIAC (pe care cei mai mulți îl consideră ca fiind primul calculator realizat complet cu componente electronice). UNIVAC I este primul calculator capabil să lucreze cu informații numerice și de tip text.

universal asynchronous receiver-transmitter emițător-receptor asincron universal – *A se vedea* UART.

Universal Product Code *A se vedea* UPC.

universal serial bus magistrală serială universală – *A se vedea* USB.

Universal Server 1. Software produs de Oracle Corporation, care oferă informații referitoare la baza sa de date într-o varietate de forme (text, sunet și video) ca răspuns la cereri HTTP. **2.** Software de baze de date produs de Informix, care lucrează cu module software plug-in pentru a satisface necesitățile utilizatorilor referitoare la tipurile de date și la modalitățile de prelucrare.

universal synchronous receiver-transmitter emițător-receptor sincron universal – *A se vedea* USRT.

Universal Time Coordinate Un fel de oră GMT (Greenwich Mean Time), reper temporal utilizat la sincronizarea calculatoarelor din Internet. *Acronim:* UTC. *Se mai numește și* coordinated universal time format (format de timp universal coordonat).

UNIX Sistem de operare multiutilizator, multitasking, creat de Ken Thompson și Dennis Ritchie la AT&T Bell Laboratories, în 1969, pentru a fi utilizat la minicalculatoare. UNIX este considerat un sistem de operare puternic, care, fiind scris în limbajul C, este mai portabil (adică este mai puțin legat de mașină) decât alte sisteme de operare. UNIX este disponibil în mai multe forme, printre care se numără AIX (o versiune de UNIX adaptată de IBM pentru a rula la stații de lucru bazate pe procesoare RISC), A/UX (o versiune grafică pentru Apple Macintosh) și Mach (un sistem de operare rescris, dar care, în esență, a rămas compatibil UNIX, destinat calculatorului NeXT). *A se vedea și* BSD UNIX, GNU, Linux.

UNIX shell account cont shell UNIX – Cont shell care oferă acces prin linii de comandă la un sistem UNIX. *A se vedea și* shell account.

UNIX shell scripts scripturi pentru shell UNIX – Secvențe de comenzi UNIX, stocate sub forma unor fișiere care pot fi rulate ca programe. În MS-DOS, echivalentul unui astfel de script este fișierul de tip batch (.bat). *A se vedea și* batch file, shell[1], shell script.

UNIX-to-UNIX Copy *A se vedea* UUCP.

UNIX wizard vrăjitor UNIX – Specialist în UNIX care oferă ajutor. Unele firme utilizează acest termen ca nume de profesie. Grupul de informare comp.unix.wizards oferă răspunsuri la multe dintre întrebările utilizatorilor.

unknown host gazdă necunoscută – Răspunsul furnizat de un server la o solicitare de conectare atunci când nu găsește adresa specificată. *A se vedea și* server (definiția 1).

unknown recipients destinatari necunoscuți – Răspuns primit în urma expedierii unui mesaj e-mail, prin care serverul poștal anunță că nu poate identifica una sau mai multe dintre adresele destinatarilor.

unload a descărca – **1.** A scoate un suport de stocare (de exemplu, a scoate o bandă sau un disc din unitate). **2.** A elimina un program din memorie. *A se vedea și* memory.

unmoderated nemoderat – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui grup de informare sau unei liste poștale în care toate articolele sau mesajele primite de server sunt automat disponibile sau distribuite tuturor celor subscriși. *De comparat cu* moderated.

unmount a demonta – A scoate un disc sau o bandă din utilizarea activă. *De comparat cu* mount.

unpack a despacheta – A readuce pachetele de date la forma originală. *De comparat cu* pack.

unpopulated board placă nepopulată – Placă cu circuite ale cărei socluri sunt goale. *De comparat cu* fully populated board.

unread necitit – **1.** Ceea ce ține de, aparține sau este un articol dintr-un grup de informare pe care utilizatorul încă nu l-a primit. Programele client de prezentare a informațiilor fac deosebire între articolele „citite" și „necitite" pentru fiecare utilizator și le descarcă de pe server doar pe cele necitite. **2.** Ceea ce ține de, aparține sau este un mesaj e-mail pe care utilizatorul l-a primit, dar încă nu l-a deschis în programul e-mail.

unrecoverable error eroare ce nu permite refacerea – Eroare fatală; eroare peste care programul nu este în stare să treacă fără un suport de refacere extern. *De comparat cu* recoverable error.

unroll nederulat – *A se vedea* inline (definiția 1).

unset a deseta – A atribui unui bit valoarea zero. *De comparat cu* set[1] (definiția 1).

unshielded cable cablu neecranat – Cablu care nu este învelit de un ecran metalic. Dacă firele dintr-un cablu neecranat nu sunt cel puțin răsucite pe perechi, semnalele transportate de ele sunt expuse interferențelor cu câmpurile electromagnetice externe. Ca urmare, utilizarea cablurilor neecranate este recomandată numai pe distanțe foarte scurte. *De comparat cu* coaxial cable, ribbon cable, twisted-pair cable, UTP.

unshielded twisted pair cablu bifilar torsadat și neecranat – *A se vedea* UTP.

unsubscribe a anula subscrierea – **1.** Într-un program client de prezentare a informațiilor, a elimina un grup de informare de pe lista grupurilor de informare la care a subscris utilizatorul. *A se vedea și* newsgroup. **2.** A elimina un destinatar dintr-o listă poștală. *A se vedea și* mailing list.

untar[1] Utilitar disponibil și pentru alte sisteme în afară de UNIX, care permite separarea fișierelor individuale dintr-o arhivă asamblată cu programul UNIX tar. *De comparat cu* tar[1].

untar[2] a utiliza programul untar – A separa fișierele individuale dintr-o arhivă asamblată cu programul UNIX tar. *De comparat cu* tar[2].

unzip a decomprima – A decomprima o arhivă creată cu un program cum ar fi compress, gzip sau PKZIP.

up gata de lucru – În stare de funcționare și disponibil pentru utilizare; termen folosit pentru calculatoare, imprimante, linii de comunicații din rețele și alte echipamente de acest fel.

UPC Acronim pentru **U**niversal **P**roduct **C**ode. Sistem de identificare a produselor comerciale cu ajutorul codurilor de bare. Un cod UPC este format din 12 cifre: un caracter care identifică sistemul de numere, un număr din cinci cifre care identifică producătorul, un număr din cinci cifre care identifică produsul (este atribuit de producător) și o cifră de control.

update[1] actualizare – O nouă versiune a unui produs software. O actualizare software adaugă de obicei caracteristici relativ minore sau corectează erori (hibe) descoperite după lansarea pe piață a programului. În general, actualizările sunt indicate prin mici modificări ale numărului de versiune (de exemplu, *4.0b* față de *4.0*). *A se vedea și* version number. *De comparat cu* release[1].

update[2] a actualiza – A modifica un sistem sau un fișier de date pentru a-l aduce la zi.

upgrade[1] modernizare – Versiune de produs nouă sau îmbunătățită.

upgrade[2] a moderniza – A trece la o versiune mai nouă, de obicei mai puternică sau mai complexă.

uplink legătură ascendentă – Linie de transmisie care asigură legătura între o stație terestră și un satelit de comunicații.

upload[1] încărcare – **1.** În domeniul comunicațiilor, procesul prin care se transferă o copie de fișier de la un calculator local la un calculator de la distanță, prin intermediul unui modem sau al unei rețele. **2.** Copia fișierului transferat sau în curs de transferare.

upload[2] a încărca – A transfera o copie de fișier de la un calculator local la un calculator de la distanță. *De comparat cu* download.

uppercase litere mari – Ceea ce ține de, aparține sau este caracterizat de utilizarea literelor mari. *De comparat cu* lowercase.

upper memory area zonă de memorie superioară – *A se vedea* UMA.

upper memory block bloc de memorie superioară – *A se vedea* UMB.

UPS Acronim pentru **u**ninterruptible **p**ower **s**upply (sursă de alimentare neîntreruptibilă). Dispozitiv care se conectează între calculator (sau alt echipament electronic) și o sursă de alimentare (de obicei priza din perete) pentru a asigura continuarea alimentării calculatorului în cazul unei pene de curent sau pentru a-l proteja de evenimente distructive, cum ar fi apariția supratensiunilor sau scăderea tensiunii de alimentare. Toate unitățile UPS sunt echipate cu o baterie și un dispozitiv care sesizează scăderea tensiunii și comută alimentarea pe baterie pentru a permite utilizatorului să-și salveze lucrarea și să închidă calculatorul. *A se vedea și* blackout, brownout.

uptime timp de disponibilitate – Intervalul sau procentul de timp în care un sistem de calcul sau un echipament asociat este în stare de funcționare și disponibil pentru utilizare. *De comparat cu* downtime.

upward-compatible compatibilitate ascendentă – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui produs destinat calculatoarelor (în special software) care a fost conceput astfel încât să poată lucra cu alte produse, despre care se presupune că vor fi utilizate pe larg în viitor. Utilizarea standardelor și a convențiilor simplifică asigurarea compatibilității ascendente.

urban legend legendă urbană – Poveste larg răspândită, care continuă să circule în ciuda faptului că este neadevărată. Multe legende urbane au circulat ani de zile prin Internet și alte servicii on-line. Printre aceste legende se numără cererea de ajutor pentru un copil bolnav din Anglia (care, între timp, s-a vindecat și a crescut), rețeta de prăjitură care costă 250 de dolari (este un mit) și avertismentul privind virușii Good Times sau Penpal Greetings, care infectează calculatorul în urma citirii unui mesaj e-mail (nu există). *A se vedea și* Good Time virus.

URC *A se vedea* Uniform Resource Citation.

URI *A se vedea* Uniform Resource Identifier.

URL Acronim pentru **U**niform **R**esource **L**ocator. Adresa unei resurse din Internet. Adresele URL sunt utilizate de browserele Web pentru a localiza resursele din Internet. O adresă URL specifică protocolul care trebuie utilizat pentru a accede la resursă (de exemplu, http: pentru o pagină World Wide Web sau ftp: pentru un sit FTP), numele serverului la care se găsește resursa (de exemplu, //www.whitehouse.gov) și, opțional, calea până la resursă (de exemplu, un document HTML sau un fișier de la acel server). *A se vedea și* FTP[1] (definiția 1), HTML, HTTP, path (definiția 1), server (definiția 2), virtual path (definiția 1), Web browser.

URN *A se vedea* Uniform Resource Name.

.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Statele Unite. Cum Statele Unite reprezentau singura locație posibilă în vechiul sistem de denumire ARPANET, această locație poate fi privită ca prestabilită pentru adresele de tip nume de domeniu care se termină în .com, .gov, .edu, .org, .mil și .net. *A se vedea și* ARPANET, .com, domain name, .edu, .gov, .mil, .net, .org.

usable utilizabil – Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic ușurinței sau gradului de adaptabilitate cu care poate fi folosit un produs în activitatea pentru care a fost conceput. O capacitate de utilizare mare presupune ușurința învățării, flexibilitate, lipsa hibelor și o proiectare corespunzătoare, care nu implică proceduri complicate.

USB Acronim pentru **u**niversal **s**erial **b**us (magistrală serială universală). Magistrală serială cu

lățimea de bandă de 1,5 megabiți pe secundă (Mbps), utilizată pentru a conecta perifericele la calculator. USB permite conectarea la calculator a până la 127 de periferice, cum ar fi unități de CD-ROM, imprimante, modemuri, mouse-uri și tastaturi, prin intermediul unui singur port de utilizare generală. Acest lucru se realizează prin conectarea în cascadă a tuturor perifericelor. USB suportă atașarea fierbinte și lucrul cu mai multe fluxuri de date. Creată de Intel, USB concurează pe piață cu ACCESS.bus (o magistrală creată de DEC) pentru domeniul aplicațiilor de viteză mică. *A se vedea și* bus, daisy chain, hot plugging, input/output port, peripheral. *De comparat cu* ACCESS.bus.

U.S. Department of Defense Ministerul Apărării din Statele Unite. Prin Advanced Research Projects Agency, a susținut crearea rețelelor ARPANET (cea care stă la baza Internetului) și MILNET. *A se vedea și* ARPANET, Internet, MILNET.

Usenet sau **UseNet** sau **USENET** Rețea mondială de sisteme UNIX care are o administrare descentralizată și este utilizată ca sistem BBS de grupuri de interes special. Usenet este considerată ca o parte componentă a Internetului (deși a apărut înaintea lui) și este alcătuită din mii de grupuri de informare, fiecare fiind preocupat de o anumită tematică. În aceste grupuri de informare, utilizatorii pot publica mesaje și pot citi mesajele altora într-o manieră similară celei utilizate de sistemele BBS cu apel telefonic. Usenet a fost implementată inițial cu software-ul UUCP (UNIX-to-UNIX Copy) și conexiuni telefonice. Această metodă rămâne importantă, deși acum mai utilizate sunt alte metode, mai moderne, cum ar fi NNTP și conexiunile prin rețea. *A se vedea și* BBS (definiția 1), newsgroup, newsreader, NNTP, UUCP.

Usenet User List Listă întreținută de Institutul de Tehnologie din Massachusetts (MIT), care conține numele și adresele e-mail ale tuturor celor care au publicat în Usenet. *A se vedea și* Usenet.

user account cont de utilizator – Într-un sistem de calcul sigur sau multiutilizator, un mijloc prin care cineva poate obține accesul la sistem și la resursele lui. Creat de obicei de administratorul sistemului, contul de utilizator este format din informații referitoare la utilizator, cum

ar fi parola, drepturile și permisiunile. *A se vedea și* group[1], logon, user profile.

user agent agent de utilizator – Conform terminologiei stabilite de modelul ISO/OSI pentru rețele locale, program care ajută un client să se conecteze la un server. *Acronim:* UA. *A se vedea și* agent (definiția 3), ISO/OSI model, LAN.

User Datagram Protocol *A se vedea* UDP.

user-defined data type tip de date definit de utilizator – Tip de date definit într-un program. Tipurile de date definite de utilizator sunt de obicei combinații de tipuri de date definite de limbajul de programare folosit și sunt utilizate la crearea structurilor de date. *A se vedea și* data structure, data type.

user-defined function key tastă funcțională definită de utilizator – *A se vedea* keyboard enhancer, programmable function key.

user-friendly prietenos cu utilizatorul – Ușor de învățat și de utilizat.

user group grup de utilizatori – Grup de persoane adunate de un interes comun în jurul aceluiași sistem de calcul sau software. Grupurile de utilizatori, dintre care unele sunt organizații mari și influente, oferă asistență noilor veniți și întreține un forum în care membrii grupului pot schimba idei și informații.

user interface interfață cu utilizatorul – Porțiunea de program cu care interacționează un utilizator. Printre tipurile de interfețe cu utilizatorul se numără interfețele cu linie de comandă, interfețele conduse prin meniuri și interfețele grafice. *Acronim:* UI.

User Interface Toolbox *A se vedea* Toolbox.

username nume de utilizator – Numele prin care un utilizator este identificat într-un sistem de calcul sau într-o rețea. În timpul procesului de deschidere a sesiunii de lucru, utilizatorul trebuie să-și introducă numele de utilizator și parola. Dacă sistemul sau rețeaua sunt conectate la Internet, numele de utilizator corespunde de obicei cu porțiunea din extremitatea stângă a adresei e-mail pe care o folosește utilizatorul. *A se vedea și* e-mail address, logon.

user name nume de utilizator – Numele sub care este cunoscut un utilizator într-o rețea de comunicații. *A se vedea și* alias (definiția 2).

user profile profil de utilizator – Înregistrare stocată în calculator, referitoare la un utilizator

autorizat al unui sistem de calcul multiutilizator. Profilul de utilizator este necesar din motive de securitate și din alte considerente; poate conține informații cum ar fi restricțiile de acces ale persoanei respective, locația cutiei poștale, tipul terminalului și așa mai departe. *A se vedea și* user account.

user state starea de utilizator – Cel mai puțin privilegiat dintre modurile de lucru ale unui microprocesor Motorola 680x0. Este modul în care rulează programele de aplicație. *A se vedea și* 68000. *De comparat cu* supervisor state.

USnail 1. Termen de argou pentru serviciul poștal obișnuit din Statele Unite. Termenul este utilizat în Internet pentru a sublinia încetineala cu care lucrează un serviciu poștal obișnuit în comparație cu poșta electronică (în limba engleză, snail înseamnă melc). **2.** Corespondența livrată de serviciul poștal obișnuit din Statele Unite. *A se vedea și* snail mail.

/usr Într-un sistem de calcul, director care conține subdirectoarele posedate sau întreținute de utilizatorii individuali ai sistemului respectiv. Aceste subdirectoare pot conține fișiere și alte subdirectoare. De obicei, directoarele /usr sunt utilizate în sistemele UNIX și pot fi întâlnite la multe situri FTP. *A se vedea și* FTP site.

USRT Acronim pentru **u**niversal **s**ynchronous **r**eceiver-**t**ransmitter (emițător-receptor sincron universal). Modul alcătuit de obicei dintr-un singur circuit integrat, care conține circuitele de emitere și de receptare necesare într-o comunicație serială sincronă. *De comparat cu* UART.

UTC *A se vedea* Universal Time Coordinate.

utility utilitar – Program conceput pentru a executa o anumită funcție. De obicei, termenul se referă la un software care rezolvă probleme de interes special sau care țin de gestionarea unui sistem de calcul. *A se vedea și* application.

utility program program utilitar – Program conceput pentru activități de întreținere a sistemului sau a componentelor sale (de exemplu, un program de realizare a copiilor de siguranță, un program de refacere a discului și a fișierelor sau un editor de resurse).

UTP Acronim pentru **u**nshielded **t**wisted **p**air (cablu bifilar torsadat și neecranat). Cablu care conține una sau mai multe perechi de fire torsadate, dar lipsite de învelișul de ecranare.

Cablul UTP este mai flexibil și mai subțire decât cablul bifilar torsadat și ecranat (STP), dar oferă o lățime de bandă mai mică. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* twisted-pair cable. *De comparat cu* STP.

Cablu UTP.

.uu Extensia unui fișier binar care a fost translatat în formatul ASCII cu uuencode. *Mai este numită și* .uud. *A se vedea și* ASCII, binary file, uuencode. *De comparat cu* .uue.

UUCP Acronim pentru **U**NIX-to-**U**NIX **Cop**y. Set de programe care facilitează transmiterea informațiilor între sistemele UNIX prin conexiuni seriale de date, în primul rând prin rețele telefonice publice. *A se vedea și* uupc.

.uud *A se vedea* .uu.

uudecode[1] Program UNIX care aduce în forma originală, binară, un fișier codificat cu uuencode. Acest program (împreună cu uuencode) permite transmiterea datelor binare (de exemplu, imagini sau cod executabil) prin poșta electronică sau prin grupuri de informare. *De comparat cu* uuencode[1].

uudecode[2] a utiliza programul uudecode – A utiliza uudecode pentru a aduce în forma originală un fișier codificat cu uuencode. *De comparat cu* uuencode[2].

.uue Extensia unui fișier care a fost translatat din formatul ASCII în formatul binar cu uudecode. *A se vedea și* ASCII, binary file, uudecode[1].

uuencode[1] Program UNIX care convertește un fișier binar (în care toți cei 8 biți ai fiecărui octet sunt semnificativi) în caractere ASCII pe 7 biți, tipăribile, fără pierdere de informații. Acest program (împreună cu uudecode) permite trans-

miterea datelor binare (de exemplu, imagini sau cod executabil) prin poșta electronică sau prin grupuri de informare. Un fișier codificat cu acest program este cu o treime mai mare decât originalul. *De comparat cu* uudecode[1].

uuencode[2] a utiliza programul uuencode – A transforma un fișier binar în text tipăribil ASCII pe 7 biți cu programul uuencode. *De comparat cu* uudecode[2].

uupc Versiunea UUCP pentru PC-urile IBM și calculatoare compatibile PC la care rulează DOS, Windows sau OS/2. Această versiune este un ansamblu de programe ce permit copierea fișierelor, deschiderea sesiunilor de lucru și rularea aplicațiilor la calculatoarele de la distanță. *A se vedea și* UUCP.

.uy În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Uruguay.

.uz În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Uzbekistan.

V

V.120 Standard ITU (International Telecommunications Union) pentru reglementarea comunicațiilor seriale prin liniile ISDN. Datele sunt încapsulate cu un protocol similar protocolului LDAP (Lightweight Directory Access Protocol), iar pe un canal de comunicații pot fi multiplexate mai multe conexiuni. *A se vedea și* communications channel, communications protocol, International Telecommunications Union, ISDN, Lightweight Directory Access Protocol, multiplexing, standard (definiția 1).

V20, V30 Microprocesoare NEC ce reprezintă versiuni îmbunătățite ale microprocesoarelor Intel 8088 și 8086. Utilizează același set de comenzi, dar un microcod diferit.

V.27ter Recomandarea CCITT (în prezent, ITU-T) care specifică schemele de modulare utilizate în Grupa 3 de facsimile pentru transferarea imaginilor la 2.400 și 4.800 de biți pe secundă (bps). *A se vedea și* CCITT V series, fax, International Telecommunications Union.

V.29 Recomandarea CCITT (în prezent, ITU-T) care specifică schemele de modulare utilizate în Grupa 3 de facsimile pentru transferarea imaginilor la 9.600 și 7.200 de biți pe secundă (bps) prin linii telefonice. *A se vedea și* CCITT V series, fax, International Telecommunications Union.

V.2x, V.3x, V.4x, V.5x series *A se vedea* CCITT V series, International Telecommunications Union.

V.32terbo Protocol elaborat de AT&T pentru modemurile cu viteza de transmisie de 19.200 bps, care oferă posibilitatea de regresie la viteza suportată de standardul CCITT V.32. Acest protocol este brevetat de AT&T, dar nu este adoptat de CCITT sau ITU-T. În seria CCITT V, V.32terbo a fost înlocuit cu V.34. *A se vedea* CCITT V series, International Telecommunications Union.

V.54 Recomandarea CCITT (în prezent, ITU-T) care specifică utilizarea buclelor de test în cazul modemurilor. *A se vedea* CCITT V series, International Telecommunications Union.

V.56bis Recomandarea CCITT (în prezent, ITU-T) care definește un model de transmisie prin rețea pentru evaluarea performanțelor modemurilor în cazul legăturilor prin cablu telefonic bifilar. *A se vedea* CCITT V series, International Telecommunications Union.

V86 mode modul V86 – *A se vedea* virtual real mode.

.va În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Vatican.

VAB *A se vedea* voice answer back.

VAC *A se vedea* volts alternating current.

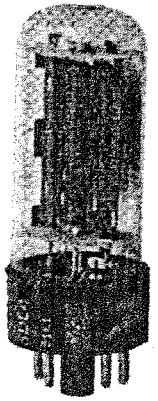
vacuum tube tub cu vid – Set de electrozi și grile metalice introdus într-un tub de sticlă sau de metal din care a fost scos aerul. Tensiunile grilelor controlează valoarea curentului între electrozi. Utilizate inițial în circuitele electronice pentru amplificare și comutare, tuburile cu vid sunt întâlnite acum în aplicații cum ar fi cele în care se folosesc tuburi catodice sau niveluri foarte mari de putere. Tubul cu vid este numit *valve* (valvă) în Marea Britanie. A se vedea ilustrația.

validation suite suită de validare – Set de teste cu care se verifică conformitatea cu un standard, în special în cazul standardelor care definesc un limbaj de programare. *A se vedea și* standard (definiția 1).

validity check verificarea validității – Procesul prin care sunt analizate datele pentru a stabili dacă au fost respectați parametrii de integritate și fidelitate.

value valoare – **1.** Mărime atribuită unui element cum ar fi o variabilă, un simbol sau o etichetă. **2.** *A se vedea* tone (definiția 1).

value-added network rețea cu valoare adăugată – Rețea de comunicații care oferă servicii supli-



Tub cu vid. ***Unul dintre diversele tipuri de tub cu vid.***

mentare (de exemplu, rutarea mesajelor, gestionarea resurselor şi facilităţi de conversie) calculatoarelor care comunică la viteze diferite sau cu protocoale diferite. *Acronim:* VAN.

value-added reseller distribuitor cu valoare adăugată – Firmă care cumpără produse hardware sau software şi le revinde publicului împreună cu servicii suplimentare, cum ar fi asistenţa tehnică. *Acronim:* VAR.

value list listă de valori – Listă cu valori utilizate în anumite aplicaţii (de exemplu, într-o bază de date) ca şir de căutare sau ca valori ale unei interogări filtrate. *A se vedea şi* filter (definiţia 1), query (definiţia 1), search string.

Valve Valvă – *A se vedea* electron tube.

VAN *A se vedea* value-added network.

.vancouver.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Vancouver, Canada.

vaporware vaporware – Software care a fost anunţat dar nu a apărut pe piaţă. Termenul implică, sarcastic, că produsul respectiv există doar în mintea celor de la departamentul de marketing. *De comparat cu* freeware, shareware.

VAR *A se vedea* value-added reseller.

variable variabilă – Referitor la programare, locaţie de stocare denumită, în care se păstrează date ce pot fi modificate în timpul execuţiei programului. *A se vedea şi* data structure, data type, global variable, local variable. *De comparat cu* constant.

variable expression expresie variabilă – Expresie care depinde de una sau mai multe variabile şi, ca urmare, trebuie evaluată în timpul execuţiei programului. *A se vedea şi* run time (definiţia 1), variable. *De comparat cu* constant expression.

variable-length field câmp cu lungime variabilă – Referitor la o înregistrare, câmp căruia îi poate varia lungimea în funcţie de mărimea datei pe care o conţine. *A se vedea şi* field (definiţia 1).

variable-length record înregistrare cu lungime variabilă – Înregistrare căreia îi poate varia lungimea deoarece conţine câmpuri cu lungime variabilă, câmpuri care se folosesc doar în anumite condiţii sau ambele tipuri de câmp. *A se vedea şi* variable-length field.

.va.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Virginia, Statele Unite.

VAX Acronim pentru **v**irtual **a**ddress e**x**tension (extensie de adrese virtuale). Familie de minicalculatoare pe 32 de biţi lansată pe piaţă de Digital Equipment Corporation în 1978. VAX oferea, la fel ca ulterioarele microprocesoare 68000, un spaţiu de adrese plat şi un set mare de instrucţiuni. Calculatoarele VAX au fost foarte apreciate în comunitatea hackerilor, dar au fost depăşite o dată cu apariţia microprocesoarelor şi a staţiilor de lucru RISC. *A se vedea şi* flat address space, instruction set, microprocessor, minicomputer, RISC.

VBA *A se vedea* Visual Basic for Applications.

VBScript *A se vedea* Visual Basic, Scripting Edition.

VBX Prescurtare de la **V**isual **B**asic custom control (control Visual Basic personalizat). Modul software care, atunci când este apelat de o aplicaţie Visual Basic, produce un control care include caracteristicile cerute în aplicaţia respectivă. Un modul VBX este un fişier separat, executabil, scris de obicei în C, legat dinamic la aplicaţie în timpul execuţiei şi care poate fi utilizat şi de alte aplicaţii, inclusiv de aplicaţii care nu au fost scrise în Visual Basic. Deşi tehnologia VBX a fost elaborată de Microsoft, majoritatea modulelor VBX au fost scrise de alte firme. Modulele VBX continuă să fie utilizate, dar tehnologia a fost depăşită de modulele OCX şi controalele ActiveX. *A se vedea şi* control (definiţia 2), Visual Basic. *De comparat cu* ActiveX controls, dynamic-link library, OCX.

.vc În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Saint Vincent şi Grenadines, Insulele Windward, Indiile de Vest.

VCACHE Software pentru cache-ul de disc, folosit de driverul VFAT în Windows 95. VCACHE utilizează cod pe 32 de biţi, rulează în modul protejat şi alocă automat spaţiu în RAM (în loc să ceară utilizatorului să rezerve spaţiu pentru cache). *A se vedea şi* cache, driver, protected mode, RAM, VFAT.

VCOMM În Windows 95, driver pentru dispozitive de comunicaţii care asigură interfaţa între aplicaţiile şi driverele de sub Windows pe de o parte, şi driverele de port şi modemuri pe de altă parte. *A se vedea şi* driver.

VCPI *A se vedea* Virtual Control Program Interface.

VCR-style mechanism mecanism stil VCR – **1.** Interfaţă cu utilizatorul pentru redarea fişierelor de film. Are controale care seamănă cu butoanele unui videocasetofon cu înregistrare (VCR, videocassette recorder). A se vedea ilustraţia **2.** Tip de mecanism de andocare motorizat, care blochează fizic calculatorul laptop sau notebook în staţia de andocare. Avantajul mecanismului stil VCR constă în conectarea rapidă şi sigură a calculatorului la staţia de andocare. *A se vedea şi* docking mechanism, docking station, laptop, portable computer.

VDD Acronim pentru **v**irtual **d**isplay **d**evice driver (driver de dispozitiv de afişare virtual). *A se vedea* virtual device driver.

VDL Acronim pentru **V**ienna **D**efinition **L**anguage. Metalimbaj alcătuit dintr-un metalimbaj sintactic şi unul semantic, utilizat la definirea altor limbaje. *A se vedea şi* metalanguage.

VDM *A se vedea* video display metafile.

VDT Acronim pentru **v**ideo **d**isplay **t**erminal (terminal de afişare video). Terminal care conţine un monitor cu tub catodic şi o tastatură. *A se vedea şi* CRT.

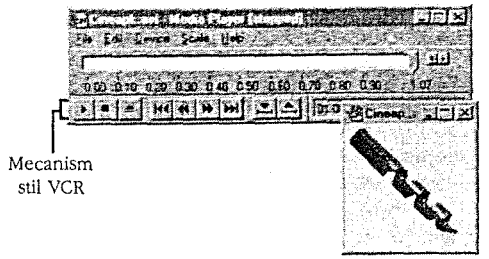
VDU Acronim pentru **v**ideo **d**isplay **u**nit (unitate de afişare video). Monitor de calculator. *A se vedea şi* monitor.

.ve În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Venezuela.

vector vector – **1.** În matematică şi fizică, mărime caracterizată prin valoare şi direcţie. *De comparat cu* scalar. **2.** În grafica pe calculator, segment de dreaptă desenat într-o anumită direcţie, între un punct de început şi un punct de sfârşit, puncte care sunt identificate de calculator prin coordonatele **x** şi **y**. În anumite programe de grafică, desenele sunt realizate cu vectori, nu cu grupuri de puncte (pe hârtie) sau pixeli (pe ecran). *A se vedea şi* vector graphics. **3.** Referitor la structurile de date, tablou unidimensional – set de elemente aranjate pe o singură coloană sau pe o singură linie. *A se vedea şi* array, matrix.

vector display display vectorial – Tub catodic, utilizat de obicei la osciloscoape şi la dispozitivele DVST, care permite mişcarea arbitrară a fasciculului de electroni, pe baza unor semnale care specifică coordonatele **x** şi **y**. De exemplu, pentru a desena o linie pe un display vectorial, adaptorul video trimite bobinelor de deflexie semnalele coordonatelor **x** şi **y**, iar fasciculul de electroni este deplasat pentru a trasa linia dorită. Nu există linii de baleiere, aşa că linia desenată pe ecran nu este alcătuită din pixeli. *A se vedea şi* CRT, yoke. *De comparat cu* raster display.

vector font font vectorial – Font ale cărui caractere sunt compuse din fragmente de linie, nu



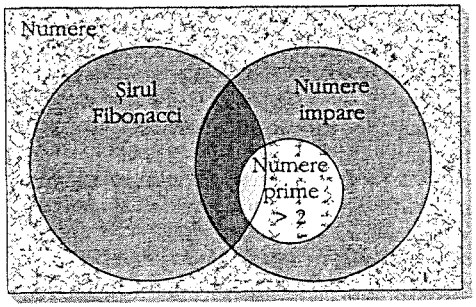
Mecanism stil VCR.

din puncte. *A se vedea și* font. *De comparat cu* bitmapped font.

vector graphics grafică vectorială – Imagini generate pe baza unor descrieri matematice, care stabilesc poziția, lungimea și direcția în care sunt desenate liniile. Obiectele sunt create din seturi de linii, nu din modele de puncte sau pixeli. *De comparat cu* raster graphics.

vector table tabel de vectori – *A se vedea* dispatch table.

Venn diagram diagramă Venn – Tip de diagramă utilizat pentru a exprima rezultatul unei operații cu mulțimi, în care un dreptunghi reprezintă universul, iar cercurile din interiorul lui reprezintă mulțimi de obiecte. Relațiile dintre mulțimi sunt indicate prin poziția cercurilor unul față de celălalt. Diagrama Venn poartă numele englezului John Venn (1834-1923), profesor de logică la Universitatea Cambridge. A se vedea ilustrația.



Diagramă Venn.

verbose comunicativ – Care afișează mesaje sub formă de texte în limba engleză, nu coduri concise dar foarte greu de înțeles.

verify a verifica – A constata dacă un rezultat este corect sau dacă o procedură (succesiune de operații) a fost executată.

Veronica Acronim pentru very easy rodent-oriented netwide index to computerized archives (un index foarte simplu, orientat spre rozătoare, pentru arhivele digitale din toată rețeaua). Serviciu din Internet creat de Universitatea din Nevada pentru căutarea arhivelor Gopher cu ajutorul unor cuvinte cheie. Utilizatorii pot să reducă sau să lărgească domeniul de căutare prin introducerea unor operatori booleeni (de

exemplu, ȘI, SAU sau SAU EXCLUSIV). Arhivele care corespund criteriilor introduse sunt enumerate într-un nou meniu Gopher. *A se vedea și* Boolean operator, Gopher. *De comparat cu* Archie, Jughead.

version versiune – O anumită variantă a unui produs hardware sau software.

version control controlul versiunilor – Referitor la elaborarea unui program, proces care întreține o bază de date cu toate codurile sursă și fișierele conexe, pentru a permite urmărirea modificărilor efectuate.

version number număr de versiune – Număr atribuit de creatorii unui program pentru a deosebi între ele diferitele versiuni. Pe măsură ce sunt scoase pe piață versiuni noi, li se atribuie numere din ce în ce mai mari. De obicei, numerele de versiune conțin și fracții zecimale. Schimbările importante sunt sugerate de modificarea numărului întreg, pe când schimbările minore sunt marcate prin mărirea numărului de după punctul zecimal.

verso verso – Pagina din stânga, cu număr par. *De comparat cu* recto.

vertical application aplicație verticală – Aplicație specializată, concepută pentru o activitate anumită (de exemplu, o aplicație care ține evidența notelor de plată, a bacșișurilor și a inventarului într-un restaurant).

vertical bandwidth lățime de bandă verticală – Referitor la un display, rata de reîmprospătare a întregului ecran, exprimată în hertzi (Hz). Lățimea de bandă verticală are valori cuprinse între 45 Hz și peste 100 Hz. *Se mai numește și* vertical scan rate (frecvență de baleiere pe verticală), vertical sync (sincronizare pe verticală), V-sync.

vertical blanking interval interval de stingere pe verticală – Referitor la un display cu baleiere continuă, durata cât fasciculul de electroni este stins pentru a se efectua cursa inversă pe verticală. *A se vedea și* blanking, vertical retrace.

vertical recording înregistrare pe verticală – *A se vedea* perpendicular recording.

vertical redundancy check verificare verticală prin redundanță – *A se vedea* VRC.

vertical retrace cursă inversă pe verticală – Referitor la un display cu baleiere continuă, mutarea fasciculului de electroni din colțul din dreapta-jos în colțul din stânga-sus al ecranului,

după ce fasciculul a baleiat tot ecranul. *A se vedea și* blanking, vertical blanking interval. *De comparat cu* horizontal retrace.

vertical scan rate frecvență de baleiere pe verticală – *A se vedea* vertical bandwidth.

vertical scrolling defilare pe verticală – Mutarea în sus sau în jos a unui document afișat. *A se vedea și* scroll bar.

vertical sync sincronizare pe verticală – *A se vedea* vertical bandwidth.

vertical sync signal semnal de sincronizare pe verticală – Referitor la un display cu rastru, partea semnalului video care indică sfârșitul ultimei linii de baleiere.

very-high-level language limbaj de nivel foarte înalt – *A se vedea* 4GL.

very-high-speed integrated circuit circuit integrat de viteză foarte mare – Circuit integrat care execută operații (de obicei, logice) cu o viteză foarte mare. *Acronim:* VHSIC.

Very Large Database Sistem de baze de date care conține cantități mari de date, de ordinul sutelor de gigaocteți sau chiar de teraocteți. De obicei, un astfel de sistem trebuie să lucreze cu mii de utilizatori și cu tabele care conțin miliarde de linii de date, să funcționeze pe mai multe platforme și sub diferite sisteme de operare și să poată interacționa cu diferite aplicații software. *Acronim:* VLDB. *A se vedea și* data warehouse.

Very Large Memory Sistem de memorie conceput pentru manipularea imenselor blocuri de date asociate unui sistem VLDB. Un astfel de sistem de memorie utilizează o tehnologie RISC pe 64 de biți pentru a permite folosirea memoriei principale adresabile, a unor fișiere de peste 2 gigaocteți (GB) și a unui cache de până la 14 GB. *Acronim:* VLM. *A se vedea și* RISC, Very Large Database.

very-large-scale integration integrare pe scară foarte largă – Termen prin care se face referire la cipurile care conțin între 5.000 și 50.000 de elemente de circuit. *Acronim:* VLSI. *A se vedea și* integrated circuit. *De comparat cu* large-scale integration, medium-scale integration, small-scale integration, super-large-scale integration, ultra-large-scale integration.

Very Long Instruction Word *A se vedea* VLIW.

very-low-frequency electromagnetic radiation radiații electromagnetice de frecvență foarte joasă – *A se vedea* VLF radiation.

VESA[1] Care are sloturi de extensie VL Bus. Se mai numește și VLB. *A se vedea și* expansion slot, VL bus. *De comparat cu* VESA/EISA, VESA/ISA.

VESA[2] Acronim pentru **V**ideo **E**lectronics **S**tandards **A**ssociation. Organizație de producători și distribuitori de echipamente hardware, care elaborează și îmbunătățește standardele referitoare la dispozitivele video și multimedia. Printre standardele dezvoltate de VESA se numără Display Data Channel (DDC), Display Power Management Signaling (DPMS) și VESA Local Bus (VL Bus). *A se vedea și* DDC, DPMS, VL bus.

VESA DDC *A se vedea* DDC.

VESA Display Data Channel *A se vedea* DDC.

VESA Display Power Management Signaling *A se vedea* DPMS.

VESA/EISA Care are atât sloturi de extensie EISA, cât și sloturi de extensie VL Bus. *A se vedea și* EISA, expansion slot, VESA[2], VL bus. *De comparat cu* VESA[1], VESA/ISA.

VESA/ISA Care are atât sloturi de extensie ISA, cât și sloturi de extensie VL Bus. *A se vedea și* expansion slot, ISA, VESA[2], VL bus. *De comparat cu* VESA[1], VESA/EISA.

VESA local bus magistrală locală VESA – *A se vedea* VL bus.

vesicular film peliculă veziculară – Material care îmbracă suprafața discurilor optice și facilitează ștergerea și rescrierea lor. Discurile cu peliculă veziculară au pe suprafața lor mici umflături, care reprezintă echivalentul adâncițurilor de pe un disc CD-ROM obișnuit. Aceste umflături pot fi aplatizate, ceea ce are ca rezultat ștergerea informațiilor de pe disc.

V.everything Termen de marketing utilizat de unele firme producătoare pentru a denumi modemurile care respectă atât standardul CCITT V.34, cât și diferite alte protocoale brevetate, utilizate înainte de adoptarea acestui standard, cum ar fi V.Fast Class. Un modem V.everything trebuie să fie compatibil cu oricare alt modem care lucrează la aceeași viteză. *A se vedea și* CCITT V series, V.Fast Class.

V.Fast Class Standard de modulare de facto, destinat modemurilor, elaborat de Rockwell International înainte de adoptarea protocolului V.34, care este standardul actual. Deși atât modemurile V.Fast Class, cât și modemurile V.34 pot lucra cu viteze de transmisie de 28,8 Kbps, un modem V.Fast Class nu poate intra în

comunicație cu un modem V.34 decât în urma unei operații de modernizare. *Acronim:* V.FC. *A se vedea și* CCITT V series.

VFAT Acronim pentru **V**irtual **F**ile **A**llocation **T**able. Driverul de sistem de fișiere utilizat sub Windows 95 de Installable File System Manager (IFS) pentru accesul la discuri. VFAT este compatibil cu discurile MS-DOS, dar rulează mult mai eficient. VFAT utilizează cod pe 32 de biți, rulează în modul protejat, folosește programul VCACHE pentru cache-ul de disc și acceptă nume lungi de fișiere. *A se vedea și* Installable File System Manager, long filenames, protected mode, VCACHE, Windows 95. *De comparat cu* file allocation table.

V.FC *A se vedea* V.Fast Class.

.vg În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Virgine Americane.

VGA Acronim pentru **V**ideo **G**raphics **A**dapter. Adaptor video care poate folosi toate modurile de lucru oferite de adaptorul EGA (Enhanced Graphics Adapter), plus încă altele moduri noi. *A se vedea și* video adapter. *De comparat cu* EGA.

VHLL Acronim pentru **v**ery-**h**igh-**l**evel-**l**anguage. *A se vedea* 4GL.

VHSIC *A se vedea* very-high-speed integrated circuit.

.vi În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Insulele Virgine Britanice.

vi[1] Prescurtare de la **vi**sual (vizual). Primul editor de texte pe tot ecranul pentru UNIX. Editorul vi acceptă multe comenzi de la tastatură, puternice, dar nu foarte intuitive. Este încă utilizat în sistemele UNIX, cu toate că au apărut și alte editoare, cum ar fi Emacs. *A se vedea și* editor, UNIX.

vi[2] a utiliza editorul vi – A edita un fișier cu programul vi. *A se vedea și* vi[1].

.victoria.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Victoria, Canada.

video Ceea ce aparține sau ține de componenta vizuală a unui semnal de televiziune. În legătură cu calculatoarele, termenul **video** se referă la afișarea textului și a imaginilor pe ecranul displayurilor. *De comparat cu* audio.

video accelerator accelerator video – *A se vedea* graphics engine (definiția 1).

video adapter adaptor video – Ansamblul componentelor electronice care generează semnalul video care este trimis prin cablu spre display. De obicei, adaptorul video este plasat pe placa de bază a calculatorului sau pe o placă de extensie, dar sunt și cazuri în care este încorporat în monitor. *Se mai numește și* video adapter board (placă de adaptor video), video board (placă video), video card (cartelă video), video controller (controller video), video display adapter (adaptor de afișare video).

video adapter board placă de adaptor video – *A se vedea* video adapter.

video board placă video – *A se vedea* video adapter.

video buffer buffer video – Memorie de pe adaptorul video care este utilizată la stocarea datelor care urmează să fie afișate pe display. Când adaptorul video este în modul de caractere, datele din bufferul video reprezintă caractere ASCII și coduri de atribute; când adaptorul video este în modul de grafică, datele din bufferul video definesc fiecare pixel. *A se vedea și* bit image, bit plane, color bits, pixel image.

video capture board placă de capturare video – *A se vedea* video capture device.

video capture card cartelă de capturare video – *A se vedea* video capture device.

video capture device dispozitiv de capturare video – Placă de extensie care convertește semnalele video analogice în formă digitală și le stochează pe hard-discul calculatorului sau pe alt dispozitiv de stocare masivă. Unele dispozitive de capturare video sunt capabile să realizeze și conversia semnalului video din forma digitală în cea analogică, pentru a fi trimis unui videocasetofon. *Se mai numește și* video capture board (placă de capturare video), video capture card (cartelă de capturare video). *A se vedea și* expansion board.

video card cartelă video – *A se vedea* video adapter.

video clip secvență video – Fișier care conține un scurt articol video, de obicei un fragment dintr-o înregistrare mai lungă.

video compression comprimare video – Reducerea dimensiunii fișierelor care conțin imagini stocate în format digital. Dacă nu s-ar utiliza comprimarea, ar fi nevoie de aproape un megaoctet pentru fiecare cadru al unei secvențe

video cu culoare pe 24 de biți și rezoluție de 640 x 480 pixeli, ceea ce înseamnă mai mult de un gigaoctet pentru un minut. Comprimarea video se poate face și cu pierderi de date, fără ca ochiul uman să perceapă o scădere a calității imaginii. *A se vedea și* lossy compression, Motion JPEG, MPEG.

video conferencing conferință video – Teleconferință în care imaginile video sunt transmise mai multor participanți, aflați în poziții geografice diferite. Realizate înainte cu sisteme video analogice și legături prin satelit, conferințele video actuale utilizează imagini digitale comprimate, transmise prin rețele de mare suprafață sau prin Internet. Un canal de comunicații de 56K oferă secvențe video statice, în timp ce un canal de 1,544 Mbps (T1) permite transmiterea secvențelor video dinamice. *A se vedea și* 56K, desktop conferencing, freeze-frame video, fullmotion video, T1, teleconferencing. *De comparat cu* data conferencing.

video controller controller video – *A se vedea* video adapter.

video digitizer digitizor video – În domeniul graficii pe calculator, dispozitiv utilizat pentru capturarea imaginilor. Acestea sunt preluate cu o cameră de luat vederi (nu cu un cap de scanare) și apoi sunt stocate în memorie cu ajutorul unei plăci cu circuite speciale. *A se vedea și* digitize. *De comparat cu* digital camera.

videodisc videodisc – Disc optic utilizat pentru stocarea imaginilor și a datelor audio asociate. *A se vedea și* CD-ROM.

video display display video – Orice dispozitiv care poate să afișeze, dar nu să și tipărească, textul sau imaginile grafice furnizate de un calculator.

video display adapter adaptor de afișare video – *A se vedea* video adapter.

video display board placă de afișare video – Adaptor video implementat pe o placă de extensie, nu pe placa de bază a calculatorului. *A se vedea și* video adapter.

video display card cartelă de afișare video – *A se vedea* video display board.

video display metafile metafișier de afișare video – Fișier care conține informațiile de afișare video pentru transportul imaginilor dintr-un sistem în altul. *Acronim:* VDM.

video display page pagină de afișare video – La un calculator, porțiune din bufferul video, în care

este păstrată o imagine completă a ecranului. Dacă bufferul poate păstra mai multe pagini (cadre), actualizarea ecranului se execută mult mai rapid, deoarece poate fi creată o pagină în timp ce este afișată alta.

video display terminal terminal de afișare video – *A se vedea* VDT.

video display tube tub de afișare video – *A se vedea* CRT.

video display unit unitate de afișare video – *A se vedea* monitor.

video DRAM memorie DRAM video – *A se vedea* video RAM.

video driver driver video – Software care asigură interfața între programe (inclusiv cu sistemul de operare) și hardware-ul adaptorului video. În timpul procesului de configurare, utilizatorul are acces la driverul video pentru a specifica rezoluția și profunzimea culorii pentru imaginile afișate pe monitor. *A se vedea și* driver, monitor, video adapter.

video editor editor video – Dispozitiv sau program cu care se modifică conținutul unui fișier video.

Video Electronics Standards Association *A se vedea* VESA[2].

video game joc video – *A se vedea* computer game.

Video Graphics Adapter sau **Video Graphics Array** *A se vedea* VGA.

video graphics board placă de grafică video – Adaptor video care generează semnalele necesare pentru afișarea imaginilor grafice pe un ecran video.

video look-up table tabel de căutare video – *A se vedea* color look-up table.

video memory memorie video – Memorie care se află pe adaptorul video sau în subsistemul video și care este utilizată la afișarea imaginii pe ecran. Când la memoria video au acces atât procesorul video, cât și unitatea centrală de prelucrare (CPU), imaginile sunt realizate prin modificarea memoriei video de către CPU. Circuitele video au prioritate față de procesor atunci când ambele încearcă să citească sau să scrie în memoria video, așa că actualizarea memoriei video este adesea mai lentă decât accesul la memoria principală. *A se vedea și* video RAM.

video mode modul video – Modalitatea în care adaptorul video și monitorul afișează imaginile

pe ecran. Cele mai obișnuite moduri sunt modul de caractere (de text) și modul de grafică. În modul de text, sunt afișate caractere cum ar fi literele, numerele și unele simboluri, nici unul dintre ele nefiind „desenat" pe ecran punct cu punct. În schimb, în modul de grafică, imaginile (fie că reprezintă text, fie că reprezintă grafică) sunt redate prin modele de pixeli (puncte), fiind desenate pixel cu pixel.

videophone videofon – Dispozitiv echipat cu o cameră de luat vederi, un ecran, un microfon și un difuzor, capabil să trimită și să primească semnale video și vocale printr-o linie telefonică. Dacă se utilizează o linie telefonică obișnuită, videofonul poate transmite doar secvențe video statice. *A se vedea și* freeze-frame video.

video port port video – Conector al calculatorului prin care sunt trimise semnalele video spre monitor.

video RAM memorie RAM video – Tip special de memorie RAM (DRAM), utilizat în aplicațiile video de mare viteză. Memoria RAM video are doi pini separați, unul pentru procesor și unul pentru circuitele video, asigurând astfel circuitelor video o „intrare secretă" spre memoria video. Circuitele video pot accede la memoria RAM video în mod serial (bit cu bit), o modalitate mai potrivită pentru transferarea pixelilor spre ecran, față de accesul paralel impus de memoriile DRAM obișnuite. *Acronim:* VRAM. *A se vedea și* dynamic RAM.

video server server video – Server care oferă publicului secvențe video digitale la cerere și alte servicii interactive de bandă largă, printr-o rețea de mare suprafață.

video signal semnal video – Semnalul trimis de adaptorul video sau de altă sursă video spre un display cu rastru. Alături de datele referitoare la imagini, în semnalul video pot fi incluse și semnalele de sincronizare pe orizontală și pe verticală. *A se vedea și* composite video display, RGB monitor.

video terminal terminal video – *A se vedea* terminal (definiția 1).

videotex videotex – Serviciu interactiv de regăsire a informațiilor, conceput astfel încât să fie accesibil abonaților prin liniile telefonice. Informațiile pot fi afișate pe ecranul televizorului din locuință sau pe un terminal de videotext. Utilizatorii pot folosi minitastaturi pentru a selecta

articole din meniuri și pentru a solicita anumite ecrane (pagini). *Se mai numește și* videotext.

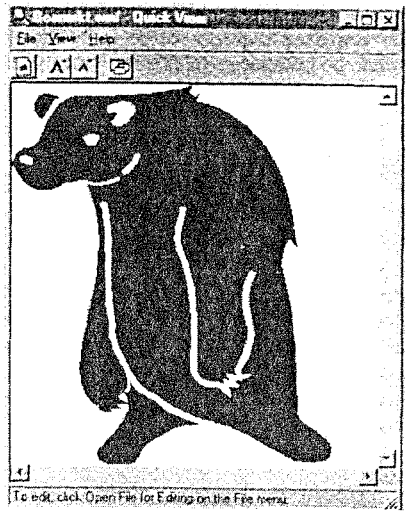
videotext videotext – *A se vedea* videotex.

Vienna Definition Language *A se vedea* VDL.

view[1] vedere – **1.** Afișarea datelor sau a imaginilor dintr-o anumită perspectivă sau locație. **2.** În sistemele de gestionare a bazelor de date, tabel logic, creat prin specificarea uneia sau mai multor operații relaționale ce se aplică unuia sau mai multor tabele. Vederea este echivalentul unei relații divizate în modelul relațional. *A se vedea și* relational database, relational model.

view[2] a vizualiza – A determina o aplicație să afișeze informații pe ecranul monitorului.

viewer vizualizator – Program care afișează un fișier (sau îl prezintă într-un anumit mod) la fel ca aplicația care l-a creat. Un exemplu de vizualizator este programul care prezintă imaginile stocate în fișierele GIF sau JPEG. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* GIF, JPEG.



Vizualizator.

viewport viewport – În grafica pe calculator, vedere a unui document sau a unei imagini. Prezentarea imaginii într-un viewport seamănă cu vederea într-o fereastră, dar de obicei este vizibilă numai o parte a documentului sau a desenului. *De comparat cu* window.

vine viță – Modalitate de distribuire a copiilor benzilor audio, asemănătoare arborelui de benzi. Cum benzile utilizate sunt în format digital, nu apar scăderi calitative ale înregistrărilor în urma copierilor repetate, de la un participant la altul, în josul viței. *De comparat cu* tape tree.

virgule Caracterul diagonală la dreapta (/). *De comparat cu* backslash.

virtual virtual – Ceea ce aparține sau ține de o intrare primită de un dispozitiv, un serviciu sau un simț care este percepută a fi ceea ce de fapt nu este, de obicei ceva mai „real" sau mai concret decât este de fapt.

virtual 8086 mode modul 8086 virtual – *A se vedea* virtual real mode.

virtual 86 mode modul 86 virtual – *A se vedea* virtual real mode.

virtual address adresă virtuală – Într-un sistem de memorie virtuală, adresa utilizată de aplicație pentru a indica memoria. Unitatea de gestionare a memoriei (MMU) translatează această adresă într-o adresă fizică înainte de citirea sau scrierea efectivă a memoriei. *A se vedea și* physical address, virtual memory. De comparat cu real address.

virtual channel canal virtual – În tehnologia ATM (Asynchronous Transfer Mode), calea pe care circulă datele între expeditor și destinatar. *A se vedea și* ATM (definiția 1), virtual path (definiția 2).

virtual circuit circuit virtual – Legătură de comunicații care pare să fie o conexiune directă între expeditor și destinatar, cu toate că legătura fizică poate fi rutată prin mai multe circuite.

virtual community comunitate virtuală – *A se vedea* online community.

Virtual Control Program Interface Specificație pentru programele MS-DOS care permite accesul la memoria extinsă atunci când se utilizează un mediu multitasking (de exemplu, Microsoft Windows) și un procesor 386 sau superior. *Acronim:* VCPI. *A se vedea și* 80386DX, extended memory, multitasking. *De comparat cu* protected mode.

virtual desktop suprafață de lucru virtuală – Instrument de îmbunătățire a suprafeței de lucru, care oferă acces la ea atunci când este acoperită de o fereastră deschisă, sau care îi mărește dimensiunea. *A se vedea și* desktop.

virtual device dispozitiv virtual – Dispozitiv care poate fi indicat, dar care nu există fizic. Când este indicată memoria virtuală, de exemplu, este folosită capacitatea de stocare a hard-discului pentru a simula o memorie mai mare decât cea existentă.

virtual device driver driver de dispozitiv virtual – În Windows 95, program care gestionează o resursă de sistem de tip software sau hardware. Dacă o resursă reține informații de la un acces la altul și aceste informații îi afectează comportamentul la următorul acces (de exemplu, un controller de disc cu bufferele și informațiile sale de stare), trebuie să existe un driver de dispozitiv virtual pentru ea. Driverele de dispozitiv virtual sunt descrise de un cod din trei litere, prima fiind V (de la virtual) și ultima D (de la device – dispozitiv). Litera din mijloc specifică tipul dispozitivului: D pentru display, P pentru printer (imprimantă), T pentru timer (contor de timp) și *x* când nu se particularizează tipul dispozitivului . *Acronim:* VxD. *A se vedea și* device driver.

virtual disk disc virtual – *A se vedea* RAM disk.

virtual display device driver driver de dispozitiv de afișare virtual – *A se vedea* virtual device driver.

Virtual File Allocation Table *A se vedea* VFAT.

virtual image imagine virtuală – Imagine care este stocată în memoria calculatorului, dar care este prea mare pentru a putea fi prezentată în întregime pe ecran. Pentru a vedea anumite porțiuni ale imaginii se folosește defilarea sau panoramarea. *A se vedea și* virtual screen.

virtual-image file fișier de imagine virtuală – Fișier care conține materialul care urmează să fie înregistrat pe un CD-ROM. În general, un fișier de imagine virtuală conține pointeri spre fișiere distribuite pe toată suprafața hard-discului, în loc să adune materialul într-o singură zonă. Cum nu există o copie a materialului asamblat, pot apărea probleme la înregistrarea discului CD-ROM, datorită întârzierilor provocate de asamblarea materialului din fragmente dispersate. *A se vedea și* CD-ROM. *De comparat cu* physical-image file.

virtual LAN rețea locală virtuală – Rețea locală alcătuită din grupuri de gazde aflate pe segmente diferite, dar care comunică între ele ca și

cum ar fi conectate la același cablu. *A se vedea și* LAN.

virtual machine mașină virtuală – Software care simulează funcționarea unui dispozitiv hardware; de exemplu, un program care permite aplicațiilor scrise pentru un procesor Intel să ruleze la un calculator cu procesor Motorola. *Acronim:* VM.

virtual memory memorie virtuală – Memorie care este văzută de o aplicație mai mare și mai uniformă decât este în realitate. Memoria virtuală poate fi simulată parțial de o capacitate de stocare secundară (de exemplu, un hard-disc). Aplicațiile acced la memorie prin adrese virtuale, pe care componente hardware și software speciale le translatează (le mapează) în adrese fizice. *Acronim:* VM. *Se mai numește și* disk memory (memorie pe disc). *A se vedea și* paging, segmentation.

virtual monitor monitor virtual – Sistem de vizualizare îmbunătățit, destinat utilizatorilor cu deficiențe vizuale. Aceștia poartă o cască de realitate virtuală ce permite deplasarea textului mărit în direcția opusă mișcării capului. *A se vedea și* virtual reality.

virtual name space spațiu de nume virtual – Set de secvențe ierarhice de nume, ce poate fi utilizat de o aplicație pentru a localiza obiecte. O astfel de secvență de nume definește o cale prin spațiul de nume virtual, fără să conteze dacă ierarhia de nume reflectă aranjarea reală a obiectelor în sistem. De exemplu, spațiul de nume virtual al unui server Web constă din toate adresele URL din rețeaua la care este conectat. *A se vedea și* URL.

virtual network rețea virtuală – O parte de rețea care apare utilizatorului ca și cum ar fi o rețea de sine stătătoare. De exemplu, un furnizor de servicii Internet poate configura mai multe domenii la un singur server HTTP, astfel încât fiecare să poată fi indicat cu numele de domeniu înregistrat al firmei acestuia. *A se vedea și* domain name, HTTP server (definiția 1), ISP.

virtual path cale virtuală – **1.** Succesiune de nume care este utilizată la localizarea unui fișier și care are o formă asemănătoare numelui de cale din sistemul de fișiere, dar nu reprezintă neapărat secvența reală de directoare în care este stocat fișierul. Într-o adresă URL, partea care urmează după numele de server este o cale virtuală. De exemplu, dacă directorul *c:\bar\sinister\forces\distance* de la serverul *miles* este partajat în rețeaua locală la *foo.com* sub numele *\\miles\baz* și conține fișierul *elena.html*, acel fișier poate fi returnat de o cerere Web pentru *http://miles.foo.com/baz/elena.html*. **2.** În tehnologia ATM (Asynchronous Transfer Mode), set de canale virtuale care sunt comutate împreună prin rețea, ca o unitate. *A se vedea și* ATM (definiția 1), virtual channel.

virtual peripheral periferic virtual – Periferic care poate fi desemnat, dar care nu există fizic. De exemplu, o aplicație poate trata un port serial prin care se transmit date drept imprimantă, dar dispozitivul care primește datele poate fi un calculator, nu o imprimantă.

virtual printer imprimantă virtuală – Caracteristică a multor sisteme de operare care permite salvarea într-un fișier a ieșirii spre imprimantă, până când devine disponibilă o imprimantă.

virtual printer device driver driver de dispozitiv de tipărire virtual – *A se vedea* virtual device driver.

virtual private network rețea privată virtuală – **1.** Într-o rețea publică (cum este Internet), serie de noduri care comunică între ele utilizând o tehnologie de criptare, astfel încât mesajele lor nu pot fi înțelese de utilizatorii neautorizați, ca și cum nodurile ar fi legate prin linii private. **2.** Rețea de mare suprafață alcătuită din circuite virtuale permanente (PVC) ale altei rețele, în special ale unei rețele care utilizează tehnologia ATM sau releul de cadre. *Acronim:* VPN. *A se vedea și* ATM (definiția 1), frame relay, PVC.

virtual reality realitate virtuală – Mediu tridimensional simulat, pe care utilizatorul îl poate cerceta și manipula ca și cum ar fi real. Utilizatorul vede mediul pe ecranul monitorului sau cu niște ochelari speciali și utilizează dispozitive de intrare speciale (de exemplu, mănuși sau un costum cu senzori de mișcare), care îi detectează acțiunile. *Acronim:* VR.

Virtual Reality Modeling Language *A se vedea* VRML.

virtual real mode modul real virtual – Referitor la microprocesorul Intel 80386 (SX și DX) și la cele superioare, o caracteristică ce le permite să emuleze simultan mai multe medii 8086 (în mod real). Microprocesorul asigură un set de regiștrii virtuali și un spațiu de memorie virtuală fiecărui mediu 8086. Un program care rulează într-un mediu 8086 virtual este complet protejat de celelalte medii 8086 virtuale din sistem și se comportă de parcă ar deține controlul întregului sistem. *Se mai numește și* V86 mode (modul V86), virtual 8086 mode (modul 8086 virtual), virtual 86 mode (modul 86 virtual). *A se vedea și* real mode.

virtual root rădăcină virtuală – Directorul rădăcină pe care utilizatorul îl vede când se conectează la un server Internet (de exemplu, la un server HTTP sau FTP). Rădăcina virtuală este de fapt un pointer către adevăratul director rădăcină, care se poate găsi în altă parte (de exemplu, la alt server). Printre avantajele utilizării unei rădăcini virtuale se numără capacitatea de a crea o adresă URL simplă pentru situl Internet și posibilitatea de a muta directorul rădăcină fără a afecta adresa URL. *Se mai numește și* v-root. *A se vedea și* pointer (definiția 1), root directory, server (definiția 2), URL.

virtual route rută virtuală – *A se vedea* virtual circuit.

virtual screen ecran virtual – Zonă de imagine care se extinde dincolo de limitele fizice ale ecranului, făcând posibilă manipularea unor documente mari sau multiple care nu încap în ecranul normal.

virtual server server virtual – Mașină virtuală care se găsește la un server HTTP, dar creează utilizatorului impresia că este un server HTTP separat. Pot fi create mai multe servere virtuale la același server HTTP, fiecare dintre ele având posibilitatea să ruleze propriile programe și să acceadă individual la dispozitivele de intrare și periferice. Fiecare server virtual are propriul nume de domeniu și propria adresă IP, fiind văzut de utilizator ca un sit Web individual. Unii furnizori de servicii Internet introduc servere virtuale pentru acei clienți care vor să folosească la propriile nume de domeniu. *A se vedea și* domain name, HTTP server (definiția 2), IP address.

virtual storefront prezentare comercială virtuală – Prezentarea pe care și-o face o firmă în Web, însoțită de facilități de vânzare on-line. *Se mai numește și* electronic storefront (prezentare comercială electronică).

virtual terminal terminal virtual – *A se vedea* terminal emulation.

virtual timer device driver driver de dispozitiv de contorizare virtual – *A se vedea* virtual device driver.

virtual world lume virtuală – **1.** Mediu modelat tridimensional, creat adesea în VRML, în care utilizatorul poate interacționa cu vizualizatorul

pentru a schimba unele variabile. *A se vedea și* viewer, VRML. **2.** Mediu electronic care nu are legătură cu lumea reală. Mediile MUD, vorbitoarele și camerele de conversație sunt considerate adesea lumi virtuale. *A se vedea și* chat[1] (definiția 1), MUD, talker.

virus virus – Program care infectează fișierele unui calculator prin autocopiere, operație executată de obicei atunci când fișierul este încărcat în memorie. Adesea, virușii au efecte secundare distructive (care pot fi intenționate sau nu). De exemplu, unii virusi pot șterge hard-discul calculatorului sau pot bloca un spațiu de memorie în detrimentul programelor. *A se vedea și* Good Times virus, Trojan Horse, worm.

virus signature semnătură de virus – Porțiune de cod cu caracter unic, inclusă în virus. Pentru a identifica programele și fișierele infectate, programele antivirus caută semnături de virus cunoscute. *A se vedea și* virus.

visible page pagină vizibilă – În grafica pe calculator, imaginea care este afișată pe ecran. Imaginile ecranelor sunt create în memoria de afișare, în secțiuni numite pagini, fiecare pagină conținând o imagine de ecran.

Visual Basic Versiune a limbajului Basic de nivel înalt, care permite programarea vizuală. Limbajul Visual Basic a fost creat de Microsoft pentru scrierea aplicațiilor care rulează sub Windows. *A se vedea și* Basic, Visual Basic for Applications, Visual Basic, Scripting Edition, visual programming.

Visual Basic for Applications Limbaj de macrocomenzi bazat pe Visual Basic, utilizat la programarea multor aplicații de sub Windows 95 și inclus în diverse aplicații Microsoft. *Acronim:* VBA. *A se vedea și* macro language, Visual Basic.

Visual Basic Script *A se vedea* Visual Basic, Scripting Edition.

Visual Basic, Scripting Edition Set al limbajului de programare Visual Basic for Applications, optimizat pentru programările referitoare la Web. Ca și în cazul limbajului JavaScript, codul creat cu Visual Basic, Scripting Edition este înglobat în documentele HTML. Această versiune este inclusă în browserul Web Internet Explorer. *Se mai numește și* VBScript, Visual Basic Script. *A se vedea și* Visual Basic for Applications.

Visual C++ Sistem creat de Microsoft pentru dezvoltarea aplicațiilor scrise în limbajul de programare C++. Este un mediu de programare vizuală care rulează sub MS-DOS sau Windows.

A se vedea și visual programming. *De comparat cu* Visual Basic, Visual J++.

visual interface interfață vizuală – *A se vedea* graphical user interface.

visualization vizualizare – Caracteristică a unei aplicații care permite afișarea datelor sub forma unei imagini video. De exemplu, unele baze de date pot interpreta și prezenta datele într-un format bidimensional sau tridimensional.

Visual J++ Mediul creat de Microsoft pentru programarea vizuală a aplicațiilor și miniaplicațiilor în limbajul Java. *A se vedea și* applet, Java, Java applet, visual programming.

visual programming programare vizuală – Metodă de programare în care se utilizează un mediu sau un limbaj de programare ce permite selectarea componentelor de bază ale programului prin intermediul unor opțiuni de meniu, butoane, pictograme și alte elemente prestabilite.

VLAN *A se vedea* virtual LAN.

VLB[1] *A se vedea* VESA[1].

VLB[2] *A se vedea* VL bus.

VL bus VL Bus – Prescurtare de la **V**ESA **l**ocal **bus** (magistrala locală VESA). Tip de arhitectură de magistrală locală creat de Video Electronics Standards Association. Specificația VL Bus prevede utilizarea a până la trei sloturi VL Bus pe placa de bază a unui PC și permite preluarea controlului magistralei (bus-mastering), un mod de lucru în care un adaptor „inteligent" poate executa anumite prelucrări independent de CPU. Conectorul VL Bus este alcătuit dintr-un conector standard plus un conector Micro Channel Architecture pe 16 biți și trebuie instalat pe placa de bază de către producător. Un conector standard nu poate fi transformat într-un slot VL Bus. Un adaptor non-VL Bus poate fi instalat într-un slot VL Bus, dar nu poate utiliza magistrala locală, astfel că funcționează ca și cum s-ar afla într-un slot non-VL Bus. *Se mai numește și* VL local bus. *A se vedea și* local bus, PCI local bus.

VLF radiation radiație VLF – Prescurtare de la **v**ery-**l**ow-frequency **radiation** (radiație de frecvență foarte joasă). Radiații electromagnetice (radio) la frecvențe cuprinse între aproximativ 300 Hz și 30.000 Hz (30 kHz). Monitoarele calculatoarelor emit acest tip de radiații. Există (un standard care nu are caracter obligatoriu), MPR II, care reglementează cantitatea de radiații VLF pe care o poate emite un monitor. *A se vedea și* MPR II.

VLIW Acronim pentru **V**ery **L**ong **I**nstruction **W**ord. Arhitectură care combină mai multe instrucțiuni simple într-un cuvânt lung de instrucțiune, care utilizează diferite registre.

VL local bus *A se vedea* VL bus.

VLSI *A se vedea* very-large-scale integration.

VM 1. Acronim pentru **V**irtual **M**achine. Sistem de operare pentru calculatoarele mainframe IBM, care asigură capacități de mașină virtuală. VM a fost elaborat de utilizatori ai calculatoarelor IBM și, ulterior, a fost preluat de IBM sub numele OS/VM. **2.** *A se vedea* virtual machine, virtual memory.

.vn În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Vietnam.

voice answer back răspuns vocal – Utilizarea unor mesaje vocale preînregistrate cu care calculatorul răspunde la comenzi sau la interogări. *Acronim:* VAB.

voice-capable modem modem cu capacitate vocală – Modem care, pe lângă funcțiile de manipulare a datelor, permite utilizarea mesajelor vocale.

voice coil bobină cu magnet permanent – Dispozitiv de acționare care mișcă brațul unei unități de disc cu ajutorul electromagnetismului. Oferă o viteză de lucru mai mare decât cea a motorului pas cu pas. *De comparat cu* stepper motor.

voice-grade channel canal vocal – Canal de comunicații (de exemplu, o linie telefonică) cu lățime de bandă audio cuprinsă între 300 și 3.000 Hz, potrivit pentru transmiterea vorbirii. Un canal vocal poate fi utilizat și pentru transmiterea facsimilelor, a informațiilor analogice și a celor digitale, la rate de până la 33 kilobiți pe secundă (Kbps).

voice input intrare vocală – Instrucțiuni verbale pe care calculatorul le translatează în comenzi executabile cu ajutorul tehnologiei de recunoaștere a vorbirii sau care sunt înglobate în documente prin intermediul microfonului. *A se vedea și* speech recognition.

voice mail poștă vocală – Sistem care înregistrează și stochează mesajele telefonice în memoria unui calculator. Spre deosebire de un simplu robot telefonic, un sistem de poștă vocală are cutii poștale separate pentru mai mulți utilizatori, fiecare dintre ei având posibilitatea să copieze, să stocheze sau să redistribuie mesajele primite.

voice messaging transmitere vocală – Sistem care trimite și primește mesaje sub formă de înregistrări audio.

voice modem modem vocal – Dispozitiv de modulare/demodulare prevăzut cu un comutator care permite trecerea de la modul telefonic la cel de transmitere a datelor și viceversa. Un astfel de dispozitiv poate conține un microfon și un difuzor încorporat pentru comunicațiile vocale, dar cel mai adesea folosește placa de sunet a calculatorului. *A se vedea și* modem, sound card, telephony.

voice navigation navigare vocală – Utilizarea comenzilor verbale pentru a controla un browser Web. Navigarea vocală este o caracteristică a unor aplicații plug-in care ameliorează browserele Web, pentru a permite utilizatorului să navigheze prin Web cu ajutorul vocii. *A se vedea și* Web browser.

voice-net rețea vocală – În Internet, termen care este utilizat cu referire la sistemul telefonic și care este pus adesea înaintea numărului de telefon în semnătura e-mail.

voice output ieșire vocală – *A se vedea* speech synthesis.

voice recognition recunoașterea vocii – *A se vedea* speech recognition.

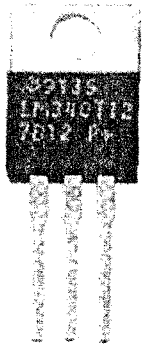
voice synthesis sintetizarea vocii – *A se vedea* speech synthesis.

volatile memory memorie volatilă – **1.** Memorie (cum ar fi memoria RAM) care își pierde datele la oprirea alimentării. *De comparat cu* nonvolatile memory. **2.** Memorie utilizată de un program, al cărei conținut poate fi modificat independent de program (de exemplu, o memorie partajată cu alt program sau cu o rutină de tratare a întreruperilor).

volt volt – Unitatea de măsură a diferenței de potențial sau a forței electromotoare. Un volt este definit ca fiind tensiunea de la capetele unui conductor prin care circulă o sarcină de 1 coulomb cheltuindu-se un lucru mecanic de 1 joule sau tensiunea de la capetele unui conductor care are rezistența de 1 ohm și prin care circulă un curent de 1 amper. *A se vedea și* electromotive force.

voltage tensiune – *A se vedea* electromotive force.

voltage regulator regulator de tensiune – Circuit sau componentă de circuit care menține o tensiune de ieșire constantă, indiferent de variațiile tensiunii de intrare. A se vedea ilustrația.



Regulator de tensiune. Un regulator de tensiune în capsulă TO-220.

volts alternating current volți curent alternativ – Unitatea de măsură pentru tensiunea vârf la vârf a unui semnal electric. *Acronim:* VAC.

volume volum – **1.** Disc sau bandă pe care se păstrează date de calculator. Uneori, discurile de mare capacitate sunt împărțite în mai multe volume, fiecare volum fiind tratat ca un disc separat. **2.** Intensitatea unui semnal audio.

volume label etichetă de volum – Numele unui disc sau al unei benzi. Sistemele MS-DOS, care utilizează rar numele de disc în afara afișării conținutului de directoare, folosesc termenul *volume label* (etichetă de volum). Sistemele Apple Macintosh, care utilizează des numele de disc, folosesc termenul *volume name* (nume de volum).

volume name nume de volum – *A se vedea* volume label.

volume reference number numărul de referință al unui volum – *A se vedea* volume serial number.

volume serial number numărul de serie al unui volum – Număr opțional de identificare a unui disc sau a unei benzi. Sistemele MS-DOS utilizează termenul *volume serial number* (număr de serie al volumului). Sistemele Apple Macintosh utilizează termenul *volume reference number* (număr de referință al volumului). Numărul de serie al unui volum nu este același lucru cu eticheta de volum sau cu numele de volum. *De comparat cu* volume label.

VON Acronim pentru **v**oice **o**n the **n**et (voce în rețea). Categorie largă de tehnologii hardware și software pentru transmiterea în timp real a vocii și a imaginilor video prin Internet. Termenul a fost inventat de Jeff Pullver, care înființat grupul VON Coalition pentru a se opune restricțiilor referitoare la tehnologia VON și pentru a o promova în rândul publicului.

von Neumann architecture arhitectură von Neumann – Cea mai răspândită structură de sistem de calcul, atribuită matematicianului John von Neumann. Utilizează conceptul de program care poate fi stocat permanent într-un calculator și manipulat sau făcut automodificabil prin instrucțiuni păstrate de mașină este prelucrarea secvențială. O caracteristică a arhitecturii von Neumann. Arhitecturile paralele au apărut ulterior, ca soluții la dificultățile cauzate de instrucțiunile secvențiale. *A se vedea și* parallel computer.

von Neumann bottleneck strangulare von Neumann – Concurența între date și instrucțiuni pentru timpul de prelucrare al unității centrale. Matematicianul John von Neumann a fost primul care a evidențiat faptul că un calculator bazat pe o arhitectură ce leagă un singur procesor cu memoria pierde mai mult timp pentru regăsirea datelor în memorie decât pentru prelucrarea lor. Strangularea apare atunci când procesorul trebuie să facă un compromis între executarea unui număr mare de instrucțiuni pe secundă și citirea unei cantități mari de date în același timp. *A se vedea și* central processing unit.

VPD Acronim pentru virtual printer device driver (driver de dispozitiv de tipărire virtual). *A se vedea* virtual device driver.

VPN *A se vedea* virtual private network.

VR *A se vedea* virtual reality.

VRAM *A se vedea* video RAM.

VRC Acronim pentru **v**ertical **r**edundancy **c**heck (verificare verticală prin redundanță). Procedură utilizată la verificarea acurateței datelor transmise. VRC generează un bit suplimentar (bitul de paritate) pentru fiecare caracter transmis. Bitul de paritate indică dacă un caracter conține un număr impar sau par de biți care au valoarea 1. Dacă valoarea sa nu corespunde realității, se presupune că respectivul caracter a fost transmis incorect. *A se vedea și* parity. *De comparat cu* LRC.

VRML Acronim pentru **V**irtual **R**eality **M**odeling **L**anguage. Limbaj de descriere a scenelor, utilizat la crearea în Web a unor imagini grafice interactive, tridimensionale, similare celor din unele jocuri video, care permit utilizatorului să „umble de colo colo" și să interacționeze cu diferite obiecte. VRML a fost creat de Mark Pesce și Tony Parisi în 1994, ca un subset al formatului Inventor File Format (ASCII) al firmei Silicon Graphics. Fișierele VRML pot fi create și cu un editor de texte, deși cei mai mulți preferă instrumente cum ar fi pachetele CAD, pachetele de modelare și de animație sau software-ul de creație VRML. Fișierele VRML se găsesc pe un server HTTP și sunt accesibile utilizatorilor direct sau prin legăturile înglobate în documente HTML. Pentru a vedea paginile Web VRML, utilizatorii au nevoie de un browser care acceptă VRML (de exemplu, WebSpace al firmei Silicon Graphics) sau de un modul VRML plug-in pentru Internet Explorer sau Netscape Navigator. *A se vedea și* 3-D graphic, HTML document, HTTP server (definiția 1).

v-root *A se vedea* virtual root.

V series *A se vedea* CCITT V series.

V-sync *A se vedea* vertical bandwidth.

VT-52, VT-100, VT-200 Un foarte răspândit set de coduri de control, utilizat de terminalele care au aceste numere de model și care au fost fabricate inițial de Digital Equipment Corporation. Un software corespunzător permite unui microcalculator să folosească aceste coduri pentru a emula astfel de terminale.

VTD Acronim pentru **v**irtual **t**imer **d**evice driver (driver de dispozitiv pentru contor de timp virtual). *A se vedea* virtual device driver.

.vt.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Vermont, Statele Unite.

.vu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Vanuatu.

VxD *A se vedea* virtual device driver.

W

W^3 *A se vedea* World Wide Web.

W^2 *A se vedea* World Wide Web.

W3C *A se vedea* World Wide Web Consortium.

wafer vafă – Bucată subțire și plată de cristal semiconductor, utilizată la fabricarea circuitelor integrate. Sunt folosite diverse tehnici de corodare, dopare și stratificare pentru a crea componentele circuitelor pe suprafața vafei. De obicei, pe o vafă sunt create mai multe circuite identice și apoi aceasta este tăiată în secțiuni. Apoi, fiecărui circuit integrat îi sunt atașate terminale și este încapsulat. *A se vedea și* integrated circuit, semiconductor.

wafer-scale integration integrare la nivel de vafă – Fabricarea pe o singură vafă a mai multor microcircuite diferite, care apoi sunt conectate pentru a forma un singur circuit pe toată suprafața vafei. *A se vedea și* wafer.

WAIS Acronim pentru **W**ide **A**rea **I**nformation **S**erver. Sistem de căutare și de regăsire a documentelor în Internet, care rulează sub UNIX și poate fi utilizat pentru a căuta în peste 400 de biblioteci WAIS (cum este, de exemplu, Project Gutenberg) fișiere indexate care corespund unei serii de cuvinte cheie. De asemenea, WAIS poate fi folosit ca motor de căutare într-un sit Web individual. WAIS a fost creat de Thinking Machines Corporation, Apple Computer și Dow Jones. Utilizează standardul Z39.50 pentru a prelucra interogări în limbaj natural. Lista de documente returnată de WAIS conține adesea multe concordanțe false. Pentru a accede la un server WAIS, utilizatorii au nevoie de un client WAIS. *A se vedea și* natural language query, Project Gutenberg, search engine, Z39.50 standard.

WAIS database bază de date WAIS – *A se vedea* WAIS.

waisindex 1. Utilitar UNIX cu care se creează un index pentru mai multe fișiere de text, care să devină accesibile printr-un un program de interogare WAIS (Wide Area Information Server). **2.** Adresă URL pentru acces la WAIS. Adresa URL are forma wais://*portgazda/bazadate[?căutare]*.

WAIS server sau **waisserver** server WAIS – *A se vedea* WAIS.

wait state stare de așteptare – Ciclu de prelucrare al microprocesorului în care nu face decât să aștepte datele de la un dispozitiv de intrare/ieșire sau de la memorie. Deși o stare de așteptare este prea scurtă pentru a fi percepută de om, acumularea mai multor stări de așteptare duce la scăderea performanțelor sistemului. *A se vedea și* zero wait state.

wallet PC PC portofel – Calculator portabil de buzunar, conceput să funcționeze pe post de portofel, în el fiind introduse versiunile „virtuale" ale actelor de identitate, ale banilor, ale cărților de credit și ale altor lucruri de primă necesitate. De asemenea, el constituie o sursă mobilă de informații și un instrument de comunicații. Deocamdată, PC-ul portofel este în curs de definitivare.

wallpaper tapet – Într-o interfață grafică cu utilizatorul (de exemplu, Windows), model sau imagine care se vede în fundal și care poate fi aleasă de utilizator. *A se vedea și* graphical user interface.

WAN *A se vedea* wide area network.

wand baghetă – Orice dispozitiv care are formă de toc și este utilizat la introducerea datelor, cum ar fi creionul unei tablete grafice sau instrumentul de scanare cu care se citesc codurile de bare. *A se vedea și* optical scanner, scan head. *De comparat cu* stylus.

wanderer călător – Persoană care utilizează adesea sistemul World Wide Web. Mulți călători alcătuiesc indexuri cu ceea ce găsesc.

warm boot încărcare la cald – Repornirea unui calculator fără a opri sursa de alimentare. *Se*

mai numește și soft boot (încărcare soft), warm start (pornire la cald).

warm start pornire la cald – *A se vedea* warm boot.

watt watt – Unitatea de măsură a puterii, egală cu schimbul de energie de un joule într-o secundă. Puterea unui circuit electric depinde de tensiunea aplicată circuitului și de curentul care circulă prin el. Dacă U = tensiunea, I = curentul și R = rezistența, valoarea puterii este dată de formulele: I x U, I^2 x R sau U^2/R.

.wav Extensia care identifică fișierele de sunet stocate în format waveform (WAV). *A se vedea și* WAV.

WAV Format de fișiere utilizat în Windows pentru a stoca sunete de tip waveform. Aceste fișiere au extensia .wav. În funcție de frecvența de eșantionare, de faptul că sunetul este stereo sau mono și de numărul de biți utilizați pentru fiecare eșantion (8 sau 16), un minut de sunet poate ocupa între 644 de KB și 27 de MB din spațiul de stocare. *A se vedea și* sampling (definiția 2), waveform.

wave undă – **1.** Orice perturbație sau modificare care are o natură oscilatorie, periodică (de exemplu, lumina sau sunetul). *A se vedea și* waveform. **2.** În electronică, profilul amplitudinii unui semnal electric în funcție de timp.

waveform formă de undă – Maniera în care se modifică amplitudinea unei unde în timp. *A se vedea și* period, phase, wavelength.

wavelength lungime de undă – Distanța dintre două maximuri sau două minimuri succesive ale unui semnal periodic care se propagă prin spațiu. Lungimea de undă se notează cu litera grecească lambda (l) și se calculează prin împărțirea vitezei la frecvență.

wavelet miniundă – Funcție matematică care variază într-un interval limitat de timp. Miniundele sunt din ce în ce mai utilizate în domeniul analizei semnalelor (de exemplu, al sunetelor). Spre deosebire de funcții cum sunt sinus și cosinus, care au o durată infinită, iar amplitudinea și frecvența sunt constante, miniundele au o durată limitată, iar amplitudinea și frecvența suferă modificări bruște. *De comparat cu* Fourier transform.

WBEM Acronim pentru **W**eb-**B**ased **E**nterprise **M**anagement. Protocol care leagă un browser

Web direct la un dispozitiv sau la o aplicație care monitorizează o rețea. *A se vedea și* communications protocol.

WDEF *A se vedea* window definition function.

WDL *A se vedea* Windows Driver Library.

weak typing tipizare slabă – Caracteristică a limbajelor de programare care permit programului să schimbe tipul de date al unei variabile în timpul execuției. *A se vedea și* data type, variable. *De comparat cu* strong typing.

web web – Într-un sistem de hipertext, set de documente legate între ele. Utilizatorul intră în web prin pagina de bază. *A se vedea și* World Wide Web.

Web *A se vedea* World Wide Web.

Web address adresă Web – *A se vedea* URL.

Web-Based Enterprise Management *A se vedea* WBEM.

Web browser browser Web – Aplicație client care permite unui utilizator să vizualizeze documente HTML din World Wide Web, din altă rețea sau de la calculatorul propriu, să urmărească legăturile dintre ele și să transfere fișiere. Browserele Web bazate pe text, cum ar fi Lynx, pot fi utilizate de cei care au conturi shell, dar aceștia nu vor vedea decât textele din documentele HTML. Cele mai multe browsere Web au nevoie de o conexiune care să accepte lucrul cu pachete IP. Aceste browsere afișează grafica din documente, redau fișierele audio și video și execută mici programe înglobate în documentele HTML (de exemplu, miniaplicații Java sau controale ActiveX). Pentru a realiza aceste taskuri, unele browsere Web au nevoie de o aplicație asistent sau plug-in. În plus, cele mai recente browsere Web permit utilizatorilor să trimită și să primească mesaje e-mail și să citească sau să publice în grupuri de informare. *Se mai numește și* browser. *A se vedea și* ActiveX controls, helper application, hyperlink, Internet Explorer, Java applet, Lynx, Mosaic, Netscape Navigator, plug-in.

WebCrawler Motor de căutare în World Wide Web, întreținut de America Online. *A se vedea și* search engine.

Web development dezvoltare Web – Proiectarea și codificarea paginilor Web.

Web directory director Web – Listă de situri Web, care oferă pentru fiecare adresă URL și o scurtă descriere. *A se vedea și* URL.

Web index index Web – Sit Web conceput pentru a-i permite utilizatorului să localizeze alte resurse din Web. Indexul Web poate cuprinde facilități de căutare sau poate conține doar hiperlegături individuale spre resursele indexate.

Webmaster sau **webmaster** webmaster – Persoana care răspunde de crearea și întreținerea unui sit World Wide Web. Webmasterul răspunde adesea și de poșta electronică, de funcționarea corectă a sitului, de crearea și actualizarea paginilor Web și de întreținerea structurii și aspectului global al sitului. *Mai este numit și* webmistress (la feminin), webweaver (țesător de pânze).

webmistress *A se vedea* webmaster.

Web page pagină Web – Document din World Wide Web. O pagină Web este alcătuită dintr-un fișier HTML și din fișierele asociate pentru grafică și scripturi, aflate într-un anumit director de la o anumită mașină (fiind astfel identificabile printr-o adresă URL). De obicei, o pagină Web conține legături la alte pagini Web. *A se vedea și* URL.

Web phone telefon Web – *A se vedea* Internet telephone.

Web server server Web – *A se vedea* HTTP server.

Web site sit Web – Grup de documente HTML conexe, împreună cu fișierele, scripturile și bazele de date asociate, care este oferit de un server HTTP din World Wide Web. În general, documentele HTML dintr-un sit Web acoperă unul sau mai multe subiecte înrudite și sunt interconectate prin hiperlegături. Cele mai multe situri Web folosesc o pagină de bază ca punct de pornire, aceasta având de obicei rolul de a prezenta cuprinsul sitului. Multe organizații mari, cum sunt corporațiile, au unul sau mai multe servere HTTP dedicate unui singur sit Web. Un server HTTP poate fi însă folosit și pentru mai multe situri Web mici, așa cum sunt cele posedate de persoane individuale. Pentru a accede la un sit Web, utilizatorii au nevoie de un browser Web și de o conexiune la Internet. *A se vedea și* home page, HTML, HTTP server (definiția 1), Web browser.

Web terminal terminal Web – Sistem care dispune de o unitate centrală de procesare (CPU), o memorie RAM, un modem de mare viteză (sau alt mijloc de conectare la Internet) și o

capacitate ridicată de afișare grafică, dar care nu are hard-disc, deoarece îndeplinește doar rolul de client World Wide Web, nu și de calculator de uz general. *Se mai numește și* network computer (calculator de rețea).

Web TV Sistem care oferă acces la World Wide Web și afișează pagini Web pe un ecran de televizor prin intermediul unui modul set-top.

webweaver *A se vedea* webmaster.

webzine webzin – Publicație electronică, distribuită în primul rând prin World Wide Web. *A se vedea și* ezine.

weighted code cod ponderat – Cod de reprezentare a datelor în care poziția fiecărui bit are o valoare inerentă, specificată, care este luată în considerare la interpretarea datelor doar dacă bitul are valoarea 1, nu și dacă bitul are valoarea 0.

welcome page pagină de întâmpinare – *A se vedea* home page.

WELL Acronim pentru **W**hole **E**arth '**L**ectronic **L**ink. Sistem de conferințe cu sediul în San Francisco, California, accesibil prin Internet și prin puncte de conexiune telefonică din multe orașe importante. WELL atrage mulți profesioniști din domeniul calculatoarelor, precum și alte persoane care doresc să participe la una dintre comunitățile virtuale din Internet care se bucură de un succes deosebit. Datorită marelui număr de ziariști și altor persoane proeminente, WELL se bucură de o influență substanțială, care trece dincolo de numărul relativ mic de abonați.

well-behaved civilizat – **1.** Ceea ce ține de, aparține sau este caracteristic unui program care funcționează corect chiar și atunci când i se furnizează valori extreme sau eronate. **2.** Care respectă regulile unui anumit mediu de programare.

well-mannered manierat – *A se vedea* well-behaved.

wetware wetware – Termen de argou pentru persoanele care evoluează într-un mediu în care sunt incluse și componente hardware sau software.

"what-if" evaluation evaluare de tip „ce-ar fi dacă" – În programele de calcul tabelar, tip de evaluare în care anumite valori ale foii de calcul sunt schimbate pentru a se vedea ce efecte apar. De exemplu, un utilizator poate folosi o evaluare de tip „ce-ar fi dacă" pentru a încerca

diferite dobânzi și termene de ipotecă, astfel încât să vadă cum sunt afectate plățile lunare și care va fi suma totală plătită la rambursarea împrumutului.

whatis 1. Utilitar UNIX care oferă un rezumat al documentației aferente unui cuvânt cheie. *A se vedea și* man pages. **2.** Comandă Archie cu care se localizează software-ul a cărui descriere conține cuvintele dorite.

What You See Before You Get It *A se vedea* WYSBYGI.

What You See Is What You Get *A se vedea* WYSIWYG.

wheel printer imprimantă cu rozetă – *A se vedea* daisy-wheel printer.

Whetstone Test de evaluare a performanțelor care încearcă să măsoare viteza și eficiența cu care un calculator execută operațiile în virgulă mobilă. Rezultatul testului este exprimat în unități numite *whetstone*. În prezent, Whetstone nu prea mai este utilizat, deoarece oferă rezultate neunitare în comparație cu alte programe de evaluare a performanțelor, cum ar fi Dhrystone sau ciurul lui Eratostene. *A se vedea și* benchmark[1], Dhrystone, sieve of Eratosthenes.

WHIRLWIND Calculator digital cu tuburi cu vid, creat la Institutul de Tehnologie din Massachusetts (MIT) în anii 1940 și utilizat în anii 1950. Printre inovațiile introduse de acest calculator se numără displayurile cu tub catodic și prelucrarea în timp real. La proiectul WHIRLWIND a lucrat și Kenneth H. Olsen, cel care a înființat firma Digital Equipment Corporation în 1957. *A se vedea și* CRT, real-time, vacuum tube.

whiteboard planșetă electronică – Software care permite mai multor utilizatori dintr-o rețea să lucreze împreună la un document care este afișat simultan pe ecranul fiecărui utilizator, ca și cum s-ar afla toți în jurul aceleiași planșete fizice.

white noise zgomot alb – Zgomot care conține componente ce acoperă toate frecvențele, cel puțin în banda de frecvențe care interesează. Este numit „alb" prin analogie cu lumina albă, care conține toate radițiile spectrului vizibil. În spectrul audibil, zgomotul alb este un fâșâit asemănător cu cel care se aude la televizor când se comută pe un canal în care nu emite nici o stație.

white pages pagini albe – *A se vedea* DIB (definiția 2).

white paper hârtie albă – Hârtie neoficială care exprimă o atitudine sau propune o versiune de specificație (de obicei într-un domeniu tehnic). *A se vedea și* specification (definiția 1).

whois 1. Serviciu Internet oferit de anumite domenii, care permite unui utilizator să afle adresele e-mail și alte informații referitoare la utilizatorii înregistrați în baza de date a domeniului respectiv. **2.** Comandă UNIX cu care se obține accesul la serviciul whois. **3.** Comandă care afișează lista utilizatorilor care au deschis o sesiune de lucru într-o rețea Novell.

whois client client whois – Program (de exemplu, comanda UNIX whois) care permite unui utilizator să acceadă la baze de date cu nume de utilizatori, adrese e-mail și alte informații. *A se vedea și* whois.

whois server server whois – Program care oferă numele de utilizatori și adresele e-mail dintr-o bază de date (prezentând adesea și persoanele care au cont într-un anumit domeniu din Internet) utilizatorilor care solicită aceste informații prin intermediul unui client whois. *A se vedea și* whois.

Whole Earth 'Lectronic Link *A se vedea* WELL.

whole number număr întreg – Număr fără componentă fracționară (de exemplu, 1 sau 173).

Wide Area Information Server *A se vedea* WAIS.

wide area network rețea de mare suprafață – Rețea de comunicații care conectează zone separate din punct de vedere geografic. *Acronim:* WAN.

wideband transmission transmisie în bandă largă – *A se vedea* broadband network.

Wide SCSI sau **Wide SCSI-2** Variantă a interfeței SCSI-2, care poate transfera 16 biți de date simultan, la rate de până la 20 de MB pe secundă. Conectorul Wide SCSI are 68 de pini. *A se vedea și* SCSI, SCSI-2. *De comparat cu* Fast SCSI, Fast/Wide SCSI.

widow văduvă – Ultimul rând dintr-un paragraf, este mai scurt decât unul obișnuit ce apare în partea de sus a paginii. Se consideră că o văduvă strică aspectul unei pagini tipărite. *De comparat cu* orphan.

wildcard character caracter de înlocuire – Caracter de la tastatură ce poate fi utilizat în locul unuia sau mai multor caractere. De exemplu, asteriscul (*) reprezintă de obicei unul sau mai multe caractere, iar semnul de întrebare (?) ține locul unui singur caracter. Caracterele de înlocuire sunt utilizate adesea în sistemele de operare ca mijloace de specificare a mai multor fișiere după nume.

Win32 Interfața de programare a aplicațiilor în Windows 95 și Windows NT, care permite aplicațiilor să utilizeze instrucțiunile pe 32 de biți ale procesorului 80386 și ale celor superioare. Windows 95 și Windows NT permit și folosirea instrucțiunilor pe 16 biți ale procesoarelor 80x86, dar Win32 oferă performanțe mult mai ridicate. *A se vedea și* 16-bit machine, 32-bit machine, 80386DX, 8086, application programming interface, central processing unit, Win32s.

Win32s Subset al interfeței de programare a aplicațiilor Win32, care lucrează sub Windows 3.*x*. Prin includerea software-ului Win32s (care este distribuit ca freeware), o aplicație care rulează sub Windows 3.*x* își poate îmbunătăți performanțele utilizând instrucțiunile pe 32 de biți ale procesorului 80386 și ale celor superioare. *A se vedea și* 32-bit machine, 80386DX, central processing unit, Win32.

Winchester disk disc Winchester – Nume utilizat mai demult de IBM pentru hard-disc. Termenul provine de la numele de cod intern utilizat de IBM pentru primul hard-disc, care avea o capacitate de stocare de 30 de megaocteți (MB) și un timp de acces de 30 de milisecunde, ceea ce a dus la analogia cu o carabină Winchester de calibru .30, cunoscută și sub numele de „.30-.30".

window fereastră – În aplicații și interfețe grafice, porțiune de ecran care poate conține propriul document sau mesaj. În programele bazate pe ferestre, ecranul poate fi împărțit în mai multe ferestre, fiecare dintre ele având propriul chenar și putând să conțină un document diferit (sau o vedere diferită a aceluiași document).

window definition function funcție de definire a ferestrelor – Într-o aplicație Macintosh, resursă asociată unei ferestre. Macintosh Window Manager apelează această funcție pentru a executa acțiuni cum ar fi desenarea și redimensionarea ferestrelor. *Se mai numește și* WDEF.

windowing environment mediu cu ferestre – Sistem de operare sau shell care prezintă utilizatorului zone conturate de ecran, numite *ferestre*. De obicei, aceste medii permit redimensionarea și mutarea ferestrelor pe ecran. Printre

mediile cu ferestre se numără Macintosh Finder, Windows și OS/2 Presentation Manager. *A se vedea și* graphical user interface, window.

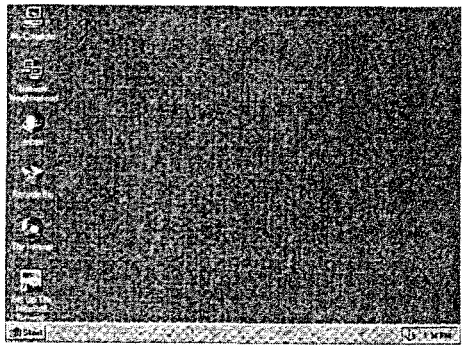
window random access memory memorie cu acces aleatoriu cu fereastră – *A se vedea* WRAM.

Windows Sistem de operare lansat pe piață de Microsoft Corporation în 1983. Windows este un mediu multitasking, cu interfață grafică de utilizator, ce poate rula sub MS-DOS (Windows și Windows for Workgroups) sau ca sistem de operare independent (Windows 95 și Windows NT). Windows asigură o interfață standard, bazată pe meniuri derulante, pe împărțirea ecranului în ferestre și pe utilizarea unui dispozitiv de indicare ca de exemplu mouse-ul.

Windows 95 Sistem de operare cu interfață grafică cu utilizatorul, destinat procesorului 80386 și celor superioare, lansat pe piață de Microsoft Corporation în august 1995. Conceput pentru înlocuirea versiunilor mai vechi de Windows (Windows 3.11, Windows for Workgroups 3.11) și a sistemului de operare MS-DOS, Windows 95 este un sistem de operare complet, nu doar un shell care se suprapune peste MS-DOS (cum este cazul versiunilor Windows 3.*x*). Pentru a asigura compatibilitatea anterioară, Windows 95 poate rula software scris pentru MS-DOS. Sub Windows 95, numele de fișier poate avea până la 255 de caractere și poate conține puncte sau spații. Pictograma My Computer de pe suprafața de lucru din Windows 95 oferă acces la fișierele și resursele de sistem, iar pictograma Network Neighborhood oferă acces la orice rețea la care este atașat calculatorul. A se vedea ilustrația. Windows 95 acceptă metoda Plug and Play de instalare și de configurare a hardware-ului și permite accesul la rețele Windows, NetWare și UNIX. Configurația minimă cerută de Windows 95 este procesor 80386 și 4 MB de memorie RAM, dar se recomandă utilizarea unui procesor i486 sau superior și a unei memorii de cel puțin 8 MB. *A se vedea și* MS-DOS, NetWare, Plug and Play, Windows, Windows for Workgroups.

Windows application aplicație Windows – Aplicație software concepută să ruleze în mediul Microsoft Windows.

Windows-based accelerator accelerator de Windows – Tip de adaptor video SVGA, conceput special pentru a rula mai rapid mediul



Windows 95.

Windows şi aplicaţiile scrise pentru acesta. Un accelerator de Windows obţine performanţe mai bune decât un adaptor SVGA obişnuit datorită unor rutine speciale, încorporate în memoria ROM de pe placa adaptorului. Aceste rutine scutesc sistemul de operare Windows de executarea unor sarcini legate de afişarea video. *Se mai numeşte şi* Windows-based accelerator card (cartelă acceleratoare de Windows). *A se vedea şi* SVGA.

Windows CE Versiune restrânsă a platformei Microsoft Windows, destinată PC-urilor de mână. Windows CE conţine versiuni restrânse ale diverselor aplicaţii Microsoft, printre care se numără Excel, Word, Internet Explorer, Schedule+ şi un client de e-mail. *A se vedea şi* handheld PC.

Windows Driver Library Ansamblu de drivere de dispozitiv pentru sistemul de operare Microsoft Windows, neinclus în pachetul Windows original. *Acronim:* WDL. *A se vedea şi* driver.

Windows Explorer Utilitar pentru Windows 95 care permite utilizatorului să localizeze şi să deschidă fişiere şi dosare. Windows Explorer seamănă cu File Manager din Windows 3.1. Utilizatorul poate selecta dosarele dintr-o listă afişată în stânga ecranului şi poate alege fişierele din dosarul selectat într-o listă afişată în partea dreaptă a ecranului.

Windows for Workgroups Versiune de Windows lansată pe piaţă în 1992, concepută să ruleze într-o reţea locală de tip Ethernet fără a mai fi necesar un software de reţea separat. *A se vedea şi* LAN, Windows.

Windows Metafile Format Format de fişiere de grafică utilizat de Windows pentru a stoca grafica vectorială între sesiuni şi pentru a schimba informaţii grafice între aplicaţii. *Acronim:* WMF. *A se vedea şi* vector graphics.

Windows NT Sistem de operare lansat pe piaţă de Microsoft Corporation în 1993. Windows NT, numit uneori pur şi simplu NT, este cel mai performant membru al unei familii de sisteme de operare create de Microsoft. Este un sistem de operare complet independent, cu o interfaţă grafică încorporată. Windows NT este un sistem de operare pe 32 de biţi, cu multitasking preemtiv, multiprelucrare simetrică, execuţie multifir şi sistem de securitate. Este un sistem de operare portabil, care poate rula pe mai multe platforme hardware, printre care se numără cele bazate pe microprocesoarele Intel 80386, i486 şi Pentium sau cele care utilizează procesoare MIPS. De asemenea, poate rula pe calculatoare multiprocesor. Windows NT poate lucra cu o memorie virtuală de până la 4 gigaocteţi şi poate executa aplicaţii MS-DOS, POSIX şi OS/2 (modul de caractere). *A se vedea şi* MS-DOS, operating system, OS/2, POSIX, Windows.

Windows NT Advanced Server Superset al sistemului de operare Windows NT, care posedă capacităţi centralizate de gestionare şi securitate pentru o reţea bazată pe domenii. De asemenea, Windows NT Advanced Server oferă caracteristici avansate de toleranţă la defecte, ale discurilor, ca de exemplu oglindirea şi conectivitatea suplimentară. *A se vedea şi* Windows NT.

Windows Open System Architecture *A se vedea* WOSA.

Windows sockets socluri Windows – *A se vedea* Winsock.

WinG Prescurtare de la **Win**dows **G**ames. Interfaţă de programare a aplicaţiilor destinată jocurilor care rulează în mediul Windows 95. Sub WinG, jocurile pot accede direct la bufferul de cadre video, ceea ce permite obţinerea unei viteze sporite de execuţie. *A se vedea şi* application programming interface, buffer[1], frame buffer.

WINS Acronim pentru **Win**dows **I**nternet **N**aming **S**ervice. În mediul Windows NT Server, metodă care permite asocierea numelui de gazdă al unui calculator la adresa sa. *Se mai numeşte şi* INS, Internet Naming Service. *De comparat cu* DNS (definiţia 1).

Winsock Prescurtare de la **Win**dows **Sock**ets. Standard de interfaţă de programare a aplicaţiilor destinat software-ului care asigură interfaţa TCP/IP sub Windows. Standardul Winsock a luat naştere în urma unei sesiuni BOF a distribuitorilor de software, în cadrul conferinţei UNIX din 1991. A fost susţinut de majoritatea creatorilor de software, între care şi Microsoft. *A se vedea şi* application programming interface, BOF, socket (definiţia 1), TCP/IP.

Wintel Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui calculator care utilizează sistemul de operare Microsoft Windows şi o unitate centrală de prelucrare (CPU) Intel. *A se vedea şi* Windows.

wired cablat – **1.** Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic unui circuit electronic sau unui dispozitiv hardware pentru care configuraţia este realizată prin interconexiuni fizice ale componentelor, spre deosebire de calitatea de a fi programabil (prin software) sau reconfigurabil (de exemplu, cu comutatoare). *A se vedea şi* hardwired (definiţia 1). **2.** Informat cu privire la resursele, sistemele şi cultura specifică Internetului. **3.** Cu acces la Internet.

wire-frame model model cu structură de sârmă – În aplicaţiile grafice (de exemplu, programele CAD), reprezentare tridimensională a unui obiect, realizată din linii separate, ce aminteşte de o structură de sârmă. *De comparat cu* solid model, surface modeling.

wireless fără fir – Ceea ce ţine de, aparţine sau este caracteristic comunicaţiilor care se realizează fără utilizarea unor fire sau cabluri (de exemplu, comunicaţiile prin radio, microunde sau infraroşii).

wireless LAN reţea locală fără fir – Reţea locală (LAN) care trimite şi primeşte date prin intermediul undelor radio, al semnalelor optice în infraroşu sau al altor tehnologii care nu necesită conexiuni fizice între noduri şi distribuitor. Reţeaua locală fără fir este folosită adesea în birouri sau fabrici în care utilizatorul trebuie să se plimbe dintr-un loc în altul cu un calculator portabil.

wire-pin printer imprimantă cu ace – *A se vedea* dot-matrix printer.

wire-wrapped circuits circuite wire-wrap – Circuite realizate pe plăci perforate care nu au

trasee metalice (cum au circuitele imprimate), interconexiunile fiind făcute cu fire, ale căror capete dezizolate sunt înfăşurate pe terminalele componentelor. Pe o astfel de placă se utilizează socluri de circuite integrate speciale, care au terminalele mai lungi. Circuitele wire-wrap sunt realizate de obicei manual şi sunt folosite ca prototip sau ca model de cercetare în domeniul ingineriei electrice. *De comparat cu* printed circuit board.

wizard vrăjitor – **1.** Persoană capabilă să facă un calculator să lucreze de parcă ar fi vrăjit. Un vrăjitor este un programator sau un utilizator puternic cu o pregătire şi calităţi ieşite din comun. *De comparat cu* guru, UNIX wizard. **2.** Participant la un mediu MUD care are permisiunea de a controla domeniul şi chiar de a şterge personajele altor jucători. *A se vedea şi* MUD. **3.** Într-o aplicaţie, utilitar de asistenţă interactiv, care arată utilizatorului fiecare pas al unei anumite activităţi, cum ar fi deschiderea în procesorul de texte a unui document care să aibă formatul unei scrisori comerciale.

wizzywig *A se vedea* WYSIWYG.

.wmf Extensie de fişier care identifică un vector codificat în formatul Microsoft Windows Metafile.

WMF *A se vedea* Windows Metafile Format.

word cuvânt – Unitatea de stocare nativă a unei anumite maşini. Cuvântul reprezintă cea mai mare cantitate de date pe care o poate manipula microprocesorul într-o operaţie şi, de obicei, indică lăţimea magistralei principale de date. Cele mai utilizate dimensiuni de cuvânt sunt cele de 16 şi de 32 de biţi. *De comparat cu* byte, octet.

word-addressable processor procesor cu adresare prin cuvinte – Procesor care nu poate accede la un octet de memorie, ci la unităţi mai mari. Pentru a executa o operaţie asupra unui octet, procesorul trebuie să citească sau să scrie o unitate mai mare de memorie. *A se vedea şi* central processing unit.

word processing prelucrare de texte – Introducerea şi editarea textelor cu un procesor de texte. *Acronim:* WP.

word processor procesor de texte – Program care permite crearea şi manipularea documentelor bazate pe text. Un procesor de texte este echivalentul electronic al hârtiei, creionului, gumei, maşinii de scris şi, de cele mai multe ori,

al unui dicționar de sinonime. În funcție de programul și echipamentul utilizat, procesorul de texte poate afișa documentele în modul de text (utilizând evidențieri luminoase, sublinieri sau culori pentru a reprezenta caracterele cursive, aldine sau alte forme de formatare) sau în modul de grafică (în care formatarea și, uneori, fonturile apar pe ecran la fel cum vor apărea pe pagina tipărită). Toate procesoarele de texte oferă cel puțin facilități limitate de formatare a documentelor, cum ar fi schimbarea fonturilor, machetarea, indentarea paragrafelor și așa mai departe. De asemenea, unele procesoare de texte permit verificarea ortografică, găsirea sinonimelor, încorporarea graficii create cu alt program, alinierea formulelor matematice, crearea și tipărirea scrisorilor formular, realizarea unor calcule, afișarea documentelor în mai multe ferestre și înregistrarea unor macrocomenzi care permit utilizatorului să simplifice activitățile dificile sau repetitive. *De comparat cu* editor, line editor.

wordwrap sau **word wrap** aranjare automată a cuvintelor – Capacitatea unui program de prelucrare a textelor sau de editare a textelor de a întrerupe automat rândurile la marginea paginii, astfel încât utilizatorul nu mai trebuie să execute această operație manual, cu retururi de car, așa cum se procedează în cazul mașinilor de scris. *A se vedea și* hard return, soft return.

workaround paliativ – Soluție care permite îndeplinirea unei activități atunci când apare o hibă sau altă problemă legată de software sau hardware, fără ca problema să fie efectiv rezolvată. *A se vedea și* kludge.

workbook registru de lucru – În programele de calcul tabelar, fișier care conține mai multe foi de lucru. *A se vedea și* worksheet.

workflow application aplicație de organizare a muncii – Set de programe care ajută la urmărirea și gestionarea de la un capăt la celălalt a activităților din cadrul unui proiect.

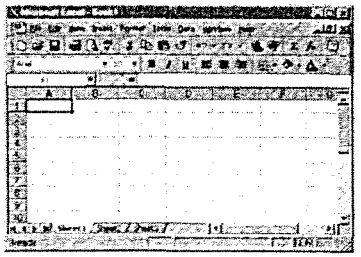
workgroup grup de lucru – Grup de utilizatori care lucrează la același proiect și folosesc în comun fișierele, adesea prin intermediul unei rețele locale. *A se vedea și* groupware.

workgroup computing prelucrare a datelor pe grupuri de lucru – Metodă electronică de lucru, în care mai multe persoane din același colectiv partajează resursele și accesul la fișiere prin

intermediul unei rețele (de exemplu, o rețea locală), ceea ce permite coordonarea activității lor. Acest mod de lucru se implementează prin utilizarea unui software conceput special pentru prelucrare a datelor pe grupuri de lucru. *A se vedea și* groupware.

Workplace Shell Interfața grafică cu utilizatorul a sistemului de operare OS/2. La fel ca Mac OS și Windows 95, Workplace Shell este axat pe documente. Documentele sunt afișate sub formă de pictograme; când utilizatorul execută clic pe o pictogramă, se lansează aplicația corespunzătoare documentului respectiv. De asemenea, utilizatorul poate tipări un document trăgându-i pictograma pe pictograma unei imprimante. Workplace Shell utilizează funcțiile grafice din Presentation Manager. *Acronim:* WPS.

worksheet foaie de lucru – Într-un program de calcul tabelar, pagină organizată pe linii și coloane care apare pe ecran și permite realizarea unui tabel. A se vedea ilustrația.



Foaie de calcul

workstation stație de lucru – **1.** Combinație de hardware de intrare, de ieșire și de prelucrare, care poate fi utilizată de o persoană individuală. **2.** Calculator individual puternic, de genul celor utilizate în proiectarea asistată de calculator sau în alte aplicații care necesită o mașină de performanță ridicată, de obicei scumpă, cu o capacitate grafică și de calcul impresionantă. **3.** Microcalculator sau terminal conectat la o rețea.

World Wide Web sau **World-Wide Web** Ansamblul documentelor cu hipertext, legate între ele, aflate pe serverele HTTP din toată lumea. Documentele din World Wide Web (numite pagini Web) sunt scrise în limbajul HTML

(Hypertext Markup Language), sunt identificate de adrese URL (Uniform Resource Locator), care specifică mașina pe care se găsește un fișier și calea de acces, și sunt transmise din nod în nod până la utilizatorul final prin protocolul HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Într-un document HTML pot fi înglobate coduri (numite etichete) care asociază adrese URL anumitor cuvinte sau imagini din document, astfel încât un utilizator nu trebuie decât să execute clic sau să apese o tastă pentru a accede la alt fișier, ce se poate găsi în cealaltă parte a lumii. Aceste fișiere pot conține text (cu diferite fonturi și stiluri), imagini grafice, secvențe de film, sunete, miniaplicații Java, controale ActiveX sau alte mici programe înglobate, care sunt lansate în execuție când utilizatorul le activează efectuând clic pe legătură. De asemenea, un utilizator care vizitează o pagină Web poate să folosească legăturile pentru a descărca fișiere dintr-un sit FTP sau pentru a trimite mesaje prin e-mail altor utilizatori. Sistemul World Wide Web a fost creat în 1989 de Timothy Berners-Lee pentru Centrul European de Cercetări Nucleare (CERN). *Acronim:* WWW. *Se mai numește și* w^3, W3, Web. *A se vedea și* ActiveX controls, HTML, HTTP, HTTP server (definiția 2), Java applet, URL.

World Wide Web Consortium Consorțiu format din instituții comerciale și educaționale, care supervizează elaborarea standardelor și promovarea lor în toate domeniile legate de World Wide Web. *Acronim:* W3C.

worm vierme – Program care se deplasează singur de la un calculator la altul, de obicei prin autocopiere în memoria fiecărui calculator. Un vierme se poate autocopia de foarte multe ori la același calculator, ceea ce poate duce la blocarea calculatorului. Creat uneori sub formă de segmente separate, viermele este introdus pe ascuns într-un sistem gazdă, fie pentru a face o farsă, fie cu scopul de a deteriora sau distruge informațiile. *A se vedea și* bacterium, Internet Worm, Trojan horse, virus.

WORM Acronim pentru „**w**rite **o**nce, **r**ead **m**any" (o scriere, mai multe citiri). Tip de disc optic care poate fi citit de mai multe ori după scriere, dar nu mai poate fi modificat. Discurile WORM sunt dispozitive de stocare de mare capacitate. Cum nu pot fi șterse și reînregistrate, sunt

potrivite pentru stocarea arhivelor sau a altor tranșe mari de informații care nu se schimbă. *A se vedea și* compact disc.

WOSA Acronim pentru **W**indows **O**pen **S**ystem **A**rchitecture. Set de interfețe de programare a aplicațiilor creat de Microsoft pentru a permite ca aplicațiile scrise pentru Windows de diferiți producători să poată comunica între ele (de exemplu, printr-o rețea). Printre interfețele incluse în standardul WOSA se numără Open Database Connectivity (ODBC), Messaging Application Programming Interface (MAPI), Telephony Application Programming Interface (TAPI), Windows Sockets (Winsock) și Microsoft Remote Procedure Calls (RPC). *A se vedea și* MAPI, ODBC, remote procedure call, TAPI, Winsock.

.wp Extensie care identifică fișierele formatate pentru procesorul de texte WordPerfect.

WP *A se vedea* word processing.

WPS *A se vedea* Workplace Shell.

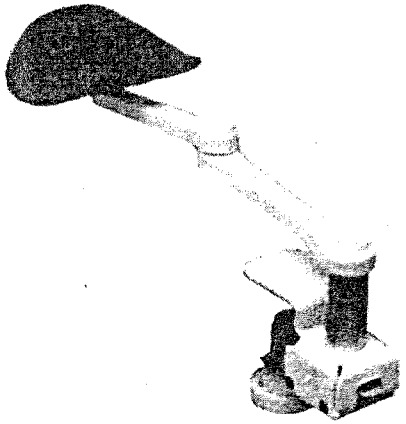
WRAM Acronim pentru **w**indow **r**andom **a**ccess **m**emory (memorie cu acces aleatoriu cu fereastră). Tip de memorie RAM utilizat pentru adaptoarele video. La fel ca memoria RAM video (VRAM), WRAM permite redesenarea ecranului în timp ce este creată altă imagine grafică, fiind însă mai rapidă. *De comparat cu* video RAM.

wrap around a înfășura – A continua mișcarea (de exemplu, a unui cursor sau într-o operație de căutare) de la început sau dintr-un nou punct, iar nu a rămâne pe loc atunci când se ajunge la sfârșitul unei serii. De exemplu, cursorul unui ecran se poate înfășura până la prima coloană a rândului următor în loc să se oprească atunci când ajunge la ultima coloană a liniei curente. În mod asemănător, un program care începe o operație de căutare și înlocuire de la mijlocul unui document poate sări la început în loc să se oprească atunci când ajunge la sfârșitul documentului.

.wri Extensie care identifică fișierele cu documente scrise în formatul Microsoft Write.

wrist support suport pentru încheietura mâinii – Dispozitiv plasat în fața tastaturii pentru a susține încheietura mâinii într-o poziție neutră, ergonomică, ferind-o astfel de solicitări repetitive, care pot duce la sindromul durerii carpiene. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* wrist

rest. *A se vedea și* carpal tunnel syndrome, repetitive strain injury.



Suport pentru încheietura mâinii. Unul din diversele metode existente.

write[1] scriere – Transferarea informațiilor pe un dispozitiv de stocare, (cum ar fi un disc) sau pe un dispozitiv de ieșire (cum ar fi un monitor sau o imprimantă). De exemplu, scrierea pe un disc înseamnă că informațiile sunt transferate din memorie pe discul respectiv. *A se vedea și* output[1]. *De comparat cu* read[1].

write[2] a scrie informații – A transfera informația pe un dispozitiv de stocare, (cum ar fi un disc) sau pe un dispozitiv de ieșire (cum ar fi un monitor sau o imprimantă). Scrierea este un mijloc prin care calculatorul furnizează rezultatele prelucrărilor. Uneori se spune despre un calculator că scrie pe ecran atunci când afișează date pe monitor. *A se vedea și* output[2]. *De comparat cu* read[2].

write access acces la scriere – Într-un sistem de calcul, privilegiu care permite utilizatorului să salveze, să modifice sau să șteargă datele stocate. În cazul unui server sau al unui sistem conectat la rețea, accesul la scriere este acordat de obicei de către administrator; în cazul unei mașini individuale, accesul la scriere este acordat de posesorul calculatorului. *A se vedea și* access privileges.

write-back cache cache cu rescriere – Tip de cache care are următoarea caracteristică: când sunt modificate datele din cache, aceste modificări nu sunt efectuate și asupra datelor originale. Datele modificate sunt marcate, iar cele originale sunt actualizate numai la dezalocarea datelor din cache. În schimb, în cazul unui cache cu scriere directă (write-through cache), modificările realizate asupra datelor din cache sunt efectuate simultan și asupra datelor originale. Cache-ul cu rescriere este mai rapid decât cel cu scriere directă, dar, în anumite situații, diferențele dintre datele cache-ului și cele originale pot da naștere la probleme, ceea ce impune utilizarea unui cache cu scriere directă. *A se vedea și* cache.

wite-behind cache cache de scriere întârziată – Formă de stocare temporară în care datele, înainte de a fi scrise pe disc, sunt stocate pentru un scurt timp într-un cache. Utilizarea cache-ului îmbunătățește performanțele sistemului prin reducerea numărului de citiri și scrieri pe disc (procese relativ lente). *A se vedea și* CPU cache, disk cache.

write cache cache de scriere – *A se vedea* write-behind cache.

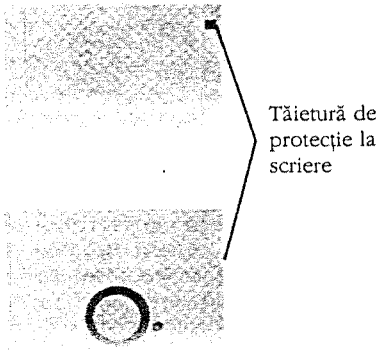
write error eroare de scriere – Eroare care apare în timp ce calculatorul transferă date din memorie într-o capacitate de stocare sau la un dispozitiv de ieșire. *De comparat cu* read error.

write mode modul de scriere – Referitor la funcționarea calculatorului, starea în care un program poate scrie (înregistra) date într-un fișier. În modul de scriere, programul poate efectua modificări în informațiile existente. *De comparat cu* read-only.

write protect a proteja la scriere – A împiedica scrierea (înregistrarea) datelor, de obicei pe un disc. Utilizatorul poate proteja la scriere o dischetă, un fișier individual de pe dischetă sau hard-discul (fără ca protecția să fie totuși infailibilă). *A se vedea și* write-protect notch.

write-protect notch tăietură de protecție la scriere – Mică deschidere în învelitoarea unei dischete, care poate fi utilizată pentru a împiedica scrierea datelor pe disc. În cazul dischetelor de 5,25 inci, tăietura de protecție la scriere este o crestătură dreptunghiulară pe marginea învelitoarei. Dacă această tăietură este acoperită, calculatorul poate citi discheta, dar nu poate înregistra alte date pe ea. În cazul dischetelor de 3,5 inci, tăietura de protecție la scriere este un orficiu aflat într-unul din colțurile carcasei

din material plastic. Când acest orificiu nu este acoperit de clapeta sa glisantă, discul este protejat la scriere. A se vedea ilustrația. *Se mai numește și* write-protect tab. *A se vedea și* write[2].



Tăietură de protecție la scriere. Tăietura de protecție la scriere pe o dischetă de 3,5 inci (sus) și pe o dischetă de 5,25 inci (jos).

write-protect tab clapetă de protecție la scriere – *A se vedea* write-protect notch.

.ws În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Samoa de Vest.

.wv.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în West Virginia, Statele Unite.

WWW *A se vedea* World Wide Web.

WYSBYGI Acronim pentru **W**hat **Y**ou **S**ee **B**efore **Y**ou **G**et **I**t (ceea ce vezi înainte de a obține). Previzualizarea efectelor modificărilor selectate înainte de a se realiza schimbările propriu-zise. De exemplu, o casetă de dialog dintr-un program de prelucrare a textelor poate afișa un eșantion al fontului selectat de utilizator, înainte de a schimba efectiv fontul din document. Dacă nu este mulțumit de ceea ce vede, utilizatorul poate anula selecția făcută, fără ca documentul să fie afectat. *A se vedea și* WYSIWYG.

WYSIWYG Acronim pentru **W**hat **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **G**et (ceea ce vezi este ceea ce vei obține). Permite utilizatorului să vadă documentul așa cum va apărea în forma finală și să editeze direct în această vedere textul, grafica sau alte elemente. Un limbaj WYSIWYG este adesea mai ușor de utilizat decât un limbaj de marcare, deoarece limbajul de marcare nu oferă posibilitatea de vizualizare imediată a modificărilor efectuate. *De comparat cu* markup language.

.wy.us În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Wyoming, Statele Unite.

X

X.21 *A se vedea* CCITT X series.

X.25 Recomandare publicată de organizația de standardizare a comunicațiilor internaționale ITU-T (fosta CCITT), în care este definită conexiunea între un terminal și o rețea cu comutare de pachete. X.25 încorporează trei definiții: conexiunea electrică dintre terminal și rețea, protocolul de transmisie sau de legătură și implementarea circuitelor virtuale dintre rețea și utilizatori. Luate împreună, aceste definiții descriu o conexiune sincronă de la terminal la rețea, de tip duplex integral. Formatul pachetelor, controlul erorilor și alte caracteristici sunt echivalente cu cele descrise în HDLC (High-Level Data Link Control), un protocol definit de ISO (International Organization for Standardization). *A se vedea și* CCITT X series, HDLC, packet switching, virtual circuit.

X.32 *A se vedea* CCITT X series.

X.400 *A se vedea* CCITT X series.

X.445 *A se vedea* CCITT X series.

X.500 *A se vedea* CCITT X series.

X.75 *A se vedea* CCITT X series.

x86 Orice calculator bazat pe un procesor 8086, 80286, 80386, 80486 sau Pentium.

x-axis axa **x** – Linia de referință orizontală într-o rețea, diagramă sau grafic cu o dimensiune orizontală și una verticală. *A se vedea și* Cartesian coordinates.

Xbase Nume generic pentru limbajele de baze de date derivate din dBASE, un produs înregistrat al firmei Ashton-Tate Corporation. Inițial, termenul a fost inventat pentru a evita litigiile cu Ashton-Tate. De-a lungul timpului, în limbajele Xbase au fost introduse caracteristici proprii, astfel că acum sunt compatibile doar parțial cu familia de limbaje dBASE.

X button butonul X – *A se vedea* close button.

XCMD Acronim pentru **e**xternal **com**mand (comandă externă). Resursă de cod extern utilizată în HyperCard, un program de hipermedia elaborat pentru calculatoarele Macintosh. *A se vedea și* Hypercard, XFCN.

X Consortium Organism compus din mai multe firme producătoare de hardware, care a supervizat standardele pentru X Window System. Responsabilitatea acestor standarde revine acum organizației X Project Team din consorțiul Open Group. *A se vedea și* X Window System.

XENIX Versiune de UNIX adaptată de Microsoft pentru calculatoarele bazate pe microprocesoare Intel. Deși a fost distribuită de mai multe firme, printre care Microsoft, Intel și Santa Cruz Operation (SCO), cei mai mulți asociază această versiune cu SCO. *A se vedea și* UNIX.

xerography xerografie – *A se vedea* electrophotography.

Xerox PARC Prescurtare de la **Xerox** Palo Alto Research Center. Centru de cercetare și proiectare al firmei Xerox, situat în Palo Alto, California. Este locul de naștere al unor inovații cum ar fi rețeaua locală, imprimanta cu laser sau interfața grafică cu utilizatorul.

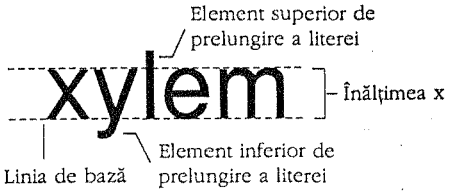
XFCN Acronim pentru **e**xternal **function** (funcție externă). Resursă de cod extern care returnează o valoare la terminarea execuției. Codurile XFCN sunt utilizate în HyperCard, un program de hipermedia elaborat pentru calculatoarele Macintosh. *A se vedea și* Hypercard, XCMD.

XGA *A se vedea* Extended Graphics Array.

x-height înălțimea x – În tipografie, înălțimea literei mici x într-un anumit font. Înălțimea x reprezintă înălțimea unui corp de literă mică, fără elementele superioare de prelungire a literei (cum ar fi partea de sus a literei b) și fără elementele inferioare de prelungire a literei (cum ar fi partea de jos a literei g). A se vedea ilustrația. *A se vedea și* ascender, descender.

Xmodem Protocol de transferare a fișierelor utilizat în comunicațiile asincrone care transferă informațiile pe blocuri de 128 de octeți.

Xmodem 1K



Înălțimea x.

Xmodem 1K Versiune a protocolului Xmodem, destinată unor transferări de fișiere mai mari, pe distanțe mai lungi. Xmodem 1K transmite informațiile pe blocuri de 1 kilobyte (1.024 de octeți) și utilizează o metodă mai sigură de verificare a apariției erorilor. *A se vedea și* Xmodem.

Xmodem-CRC Versiune îmbunătățită a protocolului Xmodem, care utilizează un codul CRC (verificare ciclică prin redundanță) pe 2 octeți pentru a detecta erorile de transmisie. *A se vedea și* CRC.

XMS *A se vedea* extended memory specification.

XMT Prescurtare de la **trans**mit (transmitere). Semnal utilizat în comunicațiile seriale.

XON/XOFF Protocol de comunicații asincrone în care dispozitivul sau calculatorul receptor utilizează caractere speciale pentru a controla fluxul de date de la dispozitivul sau calculatorul transmițător. Când calculatorul receptor nu mai poate prelua datele, transmite un caracter de control XOFF, care anunță calculatorul transmițător că trebuie să oprească trimiterea datelor; când poate relua primirea datelor, calculatorul receptor transmite un caracter de control XON. *Se mai numește și* software handshake (dialog de confirmare software). *A se vedea și* handshake.

XOR *A se vedea* exclusive OR.

X series seria X – *A se vedea* CCITT X series.

X terminal terminal X – Dispozitiv de afișare inteligent, conectat la o rețea Ethernet, care execută operații la cererea aplicațiilor client dintr-un sistem X Window System. *A se vedea și* Ethernet (definiția 1), X Window System.

x-y-z coordinate system

XT keyboard tastatură XT – *A se vedea* PC/XT keyboard.

X Windows *A se vedea* X Window System.

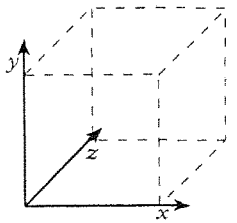
X Window System Set standardizat, nebrevetat de rutine de afișare, elaborat la Institutul de Tehnologie din Massachusetts (MIT). Întâlnit în special la stațiile de lucru UNIX, setul X Window System este independent de hardware și de sistemul de operare. Un client X Window System apelează serverul, aflat la stația de lucru a utilizatorului, pentru a genera o fereastră în care clientul poate afișa textul sau grafica. *Se mai numește și* X Windows. *A se vedea și* X Consortium.

X-Y display display X-Y – *A se vedea* vector display.

x-y matrix matrice **x-y** – Aranjament pe linii și coloane, cu o axă orizontală (**x**) și o axă verticală (**y**).

x-y plotter plotter **x-y** – *A se vedea* plotter.

x-y-z coordinate system sistem de coordonate **x-y-z** – Sistem tridimensional de coordonate carteziene, care conține o a treia axă (**z**), perpendiculară pe axa orizontală (**x**) și pe axa verticală (**y**). Sistemul de coordonate **x-y-z** este utilizat în domeniul graficii pe calculator pentru crearea unor modele care au lungime, lățime și înălțime și pentru mutarea modelelor în spațiul tridimensional. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* Cartesian coordinates.



Sistem de coordonate x-y-z.

Y

Yahoo! Primul catalog on-line important pentru Web și totodată motor de căutare pentru resurse din Internet, care poate fi găsit la http://www.yahoo.com. *A se vedea și* search engine (definiția 2).

Yanoff list lista Yanoff – Numele neoficial al listei de servicii din Internet create și întreținute de Scott Yanoff. Lista Yanoff a fost unul dintre primele cataloage cu servicii și resurse din Internet. Poate fi găsită la http://www.spectracom.com/islist/.

y-axis axa **y** – Linia de referință verticală într-o rețea, diagramă sau grafic cu o dimensiune orizontală și una verticală. *A se vedea și* Cartesian coordinates.

.ye În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Yemen.

Yellow Pages 1. Vechiul nume al unui utilitar UNIX oferit de SunSoft, care întreține o bază de date cu nume și locații ale resurselor dintr-o rețea. Yellow Pages permite proceselor din orice nod să localizeze resursele după nume. Acest utilitar poartă acum numele oficial NIS (Network Information Service). **2.** Bază de date care aparține organizației InterNIC Registration Services și conține nume de domenii și adresele IP corespunzătoare. *A se vedea și* domain name, IP address. **3.** Unul dintre diversele servicii de cataloage comerciale din Internet. Unele sunt publicații tipărite, altele sunt doar electronice, iar altele sunt combinații de materiale tipărite și informații înregistrate electronic.

YHBT Acronim pentru **y**ou **h**ave **b**een **t**rolled (ți s-a făcut o farsă). Expresie folosită în poșta electronică și în grupurile de informare pentru a anunța destinatarul că a mușcat din momeală. *A se vedea și* troll.

YHL Acronim pentru **y**ou **h**ave **l**ost (ai pierdut). O expresie utilizată adesea în poșta electronică și în grupurile de informare după YHBT. *A se vedea și* YHBT.

.yk.ca În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Yukon, Canada.

Ymodem Variantă a protocolului Xmodem care conține următoarele îmbunătățiri: capacitatea de a transfera date pe blocuri de 1 kilobyte (1.024 de octeți), capacitatea de a trimite mai multe fișiere (transmisie de fișiere pe loturi), verificarea ciclică prin redundanță (CRC) și capacitatea de a abandona transferarea prin transmiterea a două caractere CAN (cancel) unul după altul. *A se vedea și* CRC, Xmodem.

yocto- yocto – Prefix metric cu semnificația de 10^{-24}.

yoke jug – Componentă a tubului catodic care are rolul de a dirija fasciculul de electroni, astfel încât să lovească o anumită zonă a ecranului. *Se mai numește și* deflection coils (bobine de deflexie). *A se vedea și* CRT.

yotta- yotta – Prefix metric cu semnificația de 10^{24}.

.yt În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Mayotte.

.yu În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în fosta Iugoslavie.

Z

.z Extensia care identifică un fișier comprimat sub UNIX cu utilitarele gzip sau compact. *A se vedea și* gzip.

.Z Extensia care identifică un fișier comprimat sub UNIX cu utilitarul compress. *A se vedea și* compress[1].

Z39.50 standard standardul Z39.50 – Specificație care descrie un limbaj de interogare bazat pe SQL (limbaj de interogare structurat). Este utilizat de WAIS, printre alte servicii din Internet, pentru a căuta fișiere după cuvinte cheie. De asemenea, este folosit pe scară largă pentru accesul de la distanță la cataloagele bibliotecilor. *A se vedea și* structured query language, WAIS.

Z80 Microprocesor pe 8 biți produs de Zilog, o firmă fondată de foști ingineri ai corporației Intel. Z80 are o magistrală de adrese pe 16 biți (care acceptă adrese pentru o memorie de 64 de kiloocteți) și o magistrală de date pe 8 biți. Descendent al microprocesorului Intel 8080, Z80 a fost procesorul preferat în zilele sistemului de operare CP/M. Unul dintre cele mai răspândite calculatoare de la începutul anilor 1980, Radio Shack TRS-80, era echipat cu acest cip. *A se vedea și* CP/M.

.za În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Africa de Sud.

zap a rade – **1.** A șterge definitiv. De exemplu, a rade un fișier înseamnă a-l elimina în așa fel încât să nu mai existe speranțe de refacere. **2.** A strica un dispozitiv, de obicei prin descărcarea unei sarcini electrostatice.

z-axis axa **z** – A treia axă a unui sistem de coordonate tridimensional, utilizată în domeniul graficii la calculator pentru a reprezenta înălțimea. *A se vedea și* Cartesian coordinates, **x-y-z** coordinate system.

ZD Net Sit Web creat pentru utilizatorii de PC, care găzduiește o paletă largă de grupuri SIG tehnice, precum și utilitare freeware și shareware. A fost înființat de grupul de publicații Ziff Davis ca serviciu informațional on-line. *Se mai numește și* ZiffNet. *A se vedea și* SIG.

zepto- zepto – Prefix metric cu semnificația de 10^{-21}.

zero[1] zero – Simbolul aritmetic (0) ce indică o mărime nulă.

zero[2] a scrie zero – A umple sau a înlocui cu zero (de exemplu, a scrie zero într-o porțiune specificată de memorie, într-un câmp sau în altă structură limitată).

zero divide împărțire la zero – Operație de împărțire în care împărțitorul are valoarea zero. Împărțirea la zero nu este definită din punct de vedere matematic, nu este permisă într-un program și este considerată o hibă.

zero flag indicator de zero – Într-un microprocesor, indicator (bit) care se găsește de obicei într-un registru de indicatoare și este pus pe 1 (activat) când rezultatul unei operații este zero. *A se vedea și* flag (definiția 1).

zero-insertion-force socket soclu cu forță de introducere nulă – *A se vedea* ZIF socket.

zero out a face zero – A atribui valoarea zero unei variabile sau unei serii de biți.

zero suppression suprimarea zerourilor – Eliminarea zerourilor nesemnificative (din fața unui număr). De exemplu, prin suprimarea zerourilor, numărul 000123,456 devine 123,456. *A se vedea și* significant digits.

zero wait state fără stări de așteptare – Situația în care memoria RAM este suficient de rapidă pentru a răspunde solicitărilor microprocesorului fără a introduce stări de așteptare. *A se vedea și* wait state.

zetta- zetta – Prefix metric cu semnificația de 10^{21}.

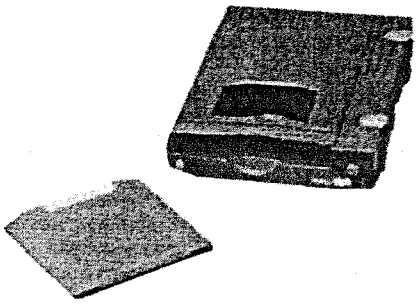
z-fold paper hârtie în zig-zag – *A se vedea* fanfold paper.

ZiffNet *A se vedea* ZD Net.

ZIF socket soclu ZIF – Prescurtare de la **z**ero-**i**nsertion-**f**orce **socket** (soclu cu forță de introducere nulă). Tip de soclu de circuit integrat care poate fi deschis prin acționarea unui braț sau a unui șurub, astfel încât cipul să fie introdus în el fără să fie necesară apăsarea. După așezarea cipului, se acționează din nou brațul sau șurubul pentru a închide soclul și pinii sunt fixați, realizându-se contacte ferme. Soclurile ZIF simplifică introducerea și scoaterea cipurilor, dar sunt mai voluminoase și mai scumpe decât soclurile obișnuite.

.zip Extensia care identifică fișierele de arhivă comprimate, codificate în formatul ZIP (de exemplu, cele create cu PKZIP). *A se vedea și* compressed file, PKZIP.

Zip drive unitate Zip – Unitate de disc creată de Iomega, care utilizează discuri amovibile de 3,5 inci (discuri Zip) și care oferă o capacitate de stocare de 100 de megaocteți. A se vedea ilustrația. *A se vedea și* disk drive.



Unitate Zip.

.zm În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Zambia.

Zmodem Variantă îmbunătățită a protocolului Xmodem, care permite manipularea unor tranșe mai mari de date și reduce numărul de erori. Zmodem dispune de o caracteristică numită „reluare de la punctul de control" (checkpoint restart), care, atunci când pică legătura de comunicații, permite reluarea transmisiei din punctul de întrerupere, nu de la început. *A se vedea și* Xmodem.

zone zonă – **1.** Într-o rețea locală, subgrup de utilizatori în cadrul unui grup mai mare rețele interconectate. **2.** Referitor la programarea unui calculator Macintosh, porțiune de memorie care este alocată și realocată de gestionarul de memorie, pe măsură ce se cere și se eliberează memoria de către aplicații și alte componente ale sistemului de operare. *A se vedea și* heap (definiția 1).

zone header preambul de zonă – La calculatoarele Apple Macintosh, preambulul unui bloc de memorie în care se păstrează informațiile de care are nevoie gestionarul de memorie pentru a utiliza eficient acel bloc de memorie. *A se vedea și* header (definiția 2).

.zoo Extensia care identifică fișierele de arhivă comprimate, create cu utilitarul zoo. *A se vedea și* zoo210.

zoo210 Versiunea 2.1 a utilitarului zoo, un program cu care pot fi create fișiere de arhivă comprimate (cărora li se atribuie extensia .zoo). zoo210 utilizează același algoritm ca și LHARC. Sunt disponibile implementări ale programului zoo210 pentru sistemele UNIX și Intel. *A se vedea și* archive file, LHARC.

zoom a executa zoom – A mări o porțiune selectată a unei imagini grafice sau a unui document astfel încât să umple fereastra sau ecranul. Zoomul este o caracteristică a multor programe, cum ar fi programele de desenare, de prelucrare a textelor sau de calcul tabelar. Într-un program care are această caracteristică, utilizatorul poate să selecteze o porțiune mică a ecranului, să execute zoom asupra ei și să efectueze apoi modificări de finețe în porțiunea mărită. *A se vedea și* window.

zoom box casetă de zoom – La un calculator Macintosh, control aflat în colțul din dreapta-sus al unui cadru sau al unei ferestre de pe ecran. Când utilizatorul execută clic pe caseta de zoom, fereastra basculează între dimensiunea maximă și dimensiunea aleasă de utilizator prin tragere cu mouse-ul. *A se vedea și* window. *De comparat cu* Maximize button.

.zr În Internet, domeniul geografic principal folosit la specificarea adreselor situate în Zair.

Zulu time ora zulușilor – Termen de argou pentru ora GMT (Greenwich Mean Time).

Anexa A

Setul de caractere ASCII

Zec	*Hex*	*Car*	*Zec*	*Hex*	*Car*	*Zec*	*Hex*	*Car*
0	00	NUL (Null)	34	22	"	68	44	D
1	01	SOH (Start of heading)	35	23	#	69	45	E
2	02	STX (Start of text)	36	24	$	70	46	F
3	03	ETX (End of text)	37	25	%	71	47	G
4	04	EOT (End of transmission)	38	26	&	72	48	H
5	05	ENQ (Enquiry)	39	27	'	73	49	I
6	06	ACK (Acknowledge)	40	28	(	74	4A	J
7	07	BEL (bell)	41	29	)	75	4B	K
8	08	BS (backspace)	42	2A	*	76	4C	L
9	09	HT (Horizontal tab)	43	2B	+	77	4D	M
10	0A	LF (Linefeed)	44	2C	'	78	4E	N
11	0B	VT (Vertical tab)	45	2D	–	79	4F	O
12	0C	FF (Formfeed)	46	2E	.	80	50	P
13	0D	CR (Carriage return)	47	2F	/	81	51	Q
14	0E	SO (Shift out)	48	30	0	82	52	R
15	0F	SI (Shift in)	49	31	1	83	53	S
16	10	DLE (Data link escape)	50	32	2	84	54	T
17	11	DC1 (Device control 1)	51	33	3	85	55	U
18	12	DC2 (Device control 2)	52	34	4	86	56	V
19	13	DC3 (Device control 3)	53	35	5	87	57	W
20	14	DC4 (Device control 4)	54	36	6	88	58	X
21	15	NAK (Negative acknowledge)	55	37	7	89	59	Y
22	16	SYN (Synchronous idle)	56	38	8	90	5A	Z
23	17	ETB (End transmission block)	57	39	9	91	5B	[
24	18	CAN (Cancel)	58	3A	:	92	5C	\
25	19	EM (End of medium)	59	3B	;	93	5D	]
26	1A	SUB (Substitute)	60	3C	<	94	5E	^
27	1B	ESC (Escape)	61	3D	=	95	5F	_
28	1C	FS (File separator)	62	3E	>	96	60	`
29	1D	GS (Goup separator)	63	3F	?	97	61	a
30	1E	RS (Record separator)	64	40	@	98	62	b
31	1F	US (Unit separator)	65	41	A	99	63	c
32	20	<space>	66	42	B	100	64	d
33	21	!	67	43	C	101	65	e

Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car
102	66	f	110	6E	n	118	76	v	126	7E	~
103	67	g	111	6F	o	119	77	w	127	7F	DEL (Delete)
104	68	h	112	70	p	120	78	x			
105	69	i	113	71	q	121	79	y			
106	6A	j	114	72	r	122	7A	z			
107	6B	k	115	73	s	123	7B	{			
108	6C	l	116	74	t	124	7C	:			
109	6D	m	117	75	u	125	7D	}			

Anexa B

Setul extins de caractere IBM

Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car
128	80	Ç	156	9C	£	184	B8	╕	212	D4	╘
129	81	ü	157	9D	¥	185	B9	╣	213	D5	╒
130	82	é	158	9E	₧	186	BA	║	214	D6	╓
131	83	â	159	9F	ƒ	187	BB	╗	215	D7	╫
132	84	ä	160	A0	á	188	BC	╝	216	D8	╪
133	85	à	161	A1	í	189	BD	╜	217	D9	┘
134	86	å	162	A2	ó	190	BE	╛	218	DA	┌
135	87	ç	163	A3	ú	191	BF	┐	219	DB	█
136	88	ê	164	A4	ñ	192	C0	└	220	DC	▄
137	89	ë	165	A5	Ñ	193	C1	┴	221	DD	▌
138	8A	è	166	A6	ª	194	C2	┬	222	DE	▐
139	8B	ï	167	A7	º	195	C3	├	223	DF	▀
140	8C	î	168	A8	¿	196	C4	─	224	E0	α
141	8D	ì	169	A9	⌐	197	C5	┼	225	E1	ß
142	8E	Ä	170	AA	¬	198	C6	╞	226	E2	Γ
143	8F	Å	171	AB	½	199	C7	╟	227	E3	π
144	90	É	172	AC	¼	200	C8	╚	228	E4	Σ
145	91	æ	173	AD	¡	201	C9	╔	229	E5	σ
146	92	Æ	174	AE	«	202	CA	╩	230	E6	µ
147	93	ô	175	AF	»	203	CB	╦	231	E7	τ
148	94	ö	176	B0	░	204	CC	╠	232	E8	Φ
149	95	ò	177	B1	▒	205	CD	═	233	E9	Θ
150	96	û	178	B2	▓	206	CE	╬	234	EA	Ω
151	97	ù	179	B3	│	207	CF	╧	235	EB	δ
152	98	ÿ	180	B4	┤	208	D0	╨	236	EC	∞

Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car	Zec	Hex	Car
153	99	Ö	181	B5	╡	209	D1	╤	237	ED	ϕ
154	9A	Ü	182	B6	╢	210	D2	╥	238	EE	∈
155	9B	¢	183	B7	╖	211	D3	╙	239	EF	∩
240	F0	≡	244	F4	⌠	248	F8	°	252	FC	η
241	F1	±	245	F5	⌡	249	F9	•	253	FD	²
242	F2	≥	246	F6	÷	250	FA	·	254	FE	•
243	F3	≤	247	F7	≈	251	FB	√	255	FF	

Anexa C

Setul extins de caractere Apple Macintosh

ASCII	Hex	Times	Utopia	Courier	Zapf Dingbats	Symbol
128	80	Ä	Ä	Ä	(	
129	81	Å	Å	Å	)	
130	82	Ç	Ç	Ç	(	
131	83	É	É	É	)	
132	84	Ñ	Ñ	Ñ	(	
133	85	Ö	Ö	Ö	)	
134	86	Ü	Ü	Ü	<	
135	87	á	á	á	>	
136	88	à	à	à	{	
137	89	â	â	â	}	
138	8A	ä	ä	ä	[	
139	8B	ã	ã	ã	]	
140	8C	å	å	å	{	
141	8D	ç	ç	ç	}	
142	8E	é	é	é		
143	8F	è	è	è		
144	90	ê	ê	ê		
145	91	ë	ë	ë		
146	92	í	í	í		
147	93	ì	ì	ì		
148	94	î	î	î		
149	95	ï	ï	ï		
150	96	ñ	ñ	ñ		
151	97	ó	ó	ó		
152	98	ò	ò	ò		
153	99	ô	ô	ô		
154	9A	ö	ö	ö		

ASCII	*Hex*	*Times*	*Utopia*	*Courier*	*Zapf Dingbats*	*Symbol*
155	9B	õ	õ	õ		
156	9C	ú	ú	ú		
157	9D	ù	ù	ù		
158	9E	û	û	û		
159	9F	ü	ü	ü		
160	A0	†	†	†		
161	A1	°	°	°	❡	ϒ
162	A2	¢	¢	¢	❢	′
163	A3	£	£	£	❣	≤
164	A4	§	§	§	❤	⁄
165	A5	•	•	•	❥	∞
166	A6	¶	¶	¶	❦	ƒ
167	A7	ß	ß	ß	❧	♣
168	A8	®	®	®	♣	♦
169	A9	©	©	©	♦	♥
170	AA	™	™	™	♥	♠
171	AB	´	´	´	♠	↔
172	AC	¨	¨	¨	①	←
173	AD	≠	≠	≠	②	↑
174	AE	Æ	Æ	Æ	③	→
175	AF	Ø	Ø	Ø	④	↓
176	B0	∞	∞	∞	⑤	°
177	B1	±	±	±	⑥	±
178	B2	≤	≤	≤	⑦	″
179	B3	≥	≥	≥	⑧	≥
180	B4	¥	¥	¥	⑨	×
181	B5	μ	μ	μ	⑩	∝
182	B6	∂	∂	∂	❶	∂
183	B7	Σ	Σ	Σ	❷	•
184	B8	Π	Π	Π	❸	÷
185	B9	π	π	π	❹	≠
186	BA	∫	∫	∫	❺	≡
187	BB	ª	ª	ª	❻	≈
188	BC	º	º	º	❼	…
189	BD	Ω	Ω	Ω	❽	|
190	BE	æ	æ	æ	❾	—

ASCII	*Hex*	*Times*	*Utopia*	*Courier*	*Zapf Dingbats*	*Symbol*
191	BF	ø	ø	ø	❿	⌟
192	C0	¿	¿	¿	➀	ℵ
193	C1	¡	¡	¡	➁	ℑ
194	C2	¬	¬	¬	➂	ℜ
195	C3	√	√	√	➃	℘
196	C4	ƒ	ƒ	ƒ	➄	⊗
197	C5	≈	≈	≈	➅	⊕
198	C6	Δ	Δ	Δ	➆	∅
199	C7	«	«	«	➇	∩
200	C8	»	»	»	➈	∪
201	C9	…	…	…	➉	⊃
202	CA	——NBSP (nonbreaking space)——			➊	⊇
203	CB	À	À	À	➋	⊄
204	CC	Ã	Ã	Ã	➌	⊂
205	CD	Õ	Õ	Õ	➍	⊆
206	CE	Œ	Œ	Œ	➎	∈
207	CF	œ	œ	œ	➏	∉
208	D0	-	-	-	➐	∠
209	D1	–	–	–	➑	∇
210	D2	“	“	“	➒	®
211	D3	”	”	”	➓	©
212	D4	‘	‘	‘	➔	™
213	D5	’	’	’	→	∏
214	D6	÷	÷	÷	↔	√
215	D7	◊	◊	◊	↕	·
216	D8	ÿ	ÿ	ÿ	➘	¬
217	D9	Ÿ	Ÿ	Ÿ	➙	∧
218	DA	/	/	/	➚	∨
219	DB	¤	¤	¤	➛	⇔
220	DC	‹	‹	‹	➜	⇐
221	DD	›	›	›	➝	⇑
222	DE	fi	fi	fi	➞	⇒
223	DF	fl	fl	fl	➟	⇓
224	E0	‡	‡	‡	➠	◊
225	E1	·	·	·	➡	〈
226	E2	‚	‚	‚	➢	®

ASCII	*Hex*	*Times*	*MS Line Draw*	*Courier*	*Zapf Dingbats*	*Symbol*
227	E3	,,	,,	,,	➢	©
228	E4	‰	‰	‰	➤	™
229	E5	Â	Â	Â	➥	∑
230	E6	Ê	Ê	Ê	➦	⎛
231	E7	Á	Á	Á	➧	⎜
232	E8	Ë	Ë	Ë	➨	⎝
233	E9	È	È	È	➩	⎡
234	EA	Í	Í	Í	➪	⎢
235	EB	Î	Î	Î	➫	⎣
236	EC	Ï	Ï	Ï	➬	⎧
237	ED	Ì	Ì	Ì	➭	⎨
238	EE	Ó	Ó	ó	➮	⎩
239	EF	Ô	Ô	Ô	➯	⎪
240	F0	Neutilizat				
241	F1	Ò	Ò	Ò	➱	⟩
242	F2	Ú	Ú	Ú	➲	∫
243	F3	Û	Û	Û	➳	⌠
244	F4	Ù	Ù	Ù	➴	⎮
245	F5	ı	ı	ı	➵	⌡
246	F6	^	^	^	➶	⎞
247	F7	~	~	~	➷	⎟
248	F8	–	–	–	➸	⎠
249	F9	˘	˘	˘	➹	⎤
250	FA	•	•	•	➺	⎥
251	FB	°	°	°	➻	⎦
252	FC	¸	¸	¸	➼	⎫
253	FD	˝	˝	˝	➽	⎬
254	FE	˛	˛	˛	➾	⎭
255	FF	ˇ	ˇ	ˇ		

Anexa D

Setul de caractere EBCDIC

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificație*
0	00	NUL		Null
1	01	SOH		Start of heading
2	02	STX		Start of text
3	03	ETX		End of text
4	04	SEL		Select
5	05	HT		Horizontal tab
6	06	RNL		Required new line
7	07	DEL		Delete
8	08	GE		Graphic escape
9	09	SPS		Superscript
10	0A	RPT		Repeat
11	0B	VT		Vertical tab
12	0C	FF		Form feed
13	0D	CR		Carriage return
14	0E	SO		Shift out
15	0F	DI		Shift in
16	10	DLE		Data length escape
17	11	DC1		Device control 1
18	12	DC2		Device control 2
19	13	DC3		Device control 3
20	14	RES/ENP		Restore/enable presentation
21	15	NL		New line
22	16	BS		Backspace
23	17	POC		Program-operator communication
24	18	CAN		Cancel
25	19	EM		End of medium
26	1A	UBS		Unit backspace
27	1B	CU1		Customer use 1
28	1C	IFS		Interchange file separator
29	1D	IGS		Interchange group separator
30	1E	IRS		Interchange record separator
31	1F	IUS/ITB		Interchange unit separator/ intermediate transmission block

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificaţie*
32	20	DS		Digit select
33	21	SOS		Start of significance
34	22	FS		Field separator
35	23	WUS		Word underscore
36	24	BYP/INP		Bypass/inhibit presentation
37	25	LF		Line feed
38	26	ETB		End of transmission block
39	27	ESC		Escape
40	28	SA		Set attribute
41	29	SFE		Start field extended
42	2A	SM/SW		Set mode/switch
43	2B	CSP		Control sequence prefix
44	2C	MFA		Modify field attribute
45	2D	ENQ		Enquiry
46	2E	ACK		Acknowledge
47	2F	BEL		Bell
48	30			(not assigned)
49	31			(not assigned)
50	32	SYN		Synchronous idle
51	33	IR		Index return
52	34	PP		Presentation position
53	35	TRN		Transparent
54	36	NBS		Numeric backspace
55	37	EOT		End of transmission
56	38	SBS		Subscript
57	39	IT		Indent tab
58	3A	RFF		Required form feed
59	3B	CU3		Customer use 3
60	3C	DC4		Device control 4
61	3D	NAK		Negative acknowledgment
62	3E			(not assigned)
63	3F	SUB		Substitute
64	40	SP		Space
65	41	RSP		Required space
66	42			(not assigned)
67	43			(not assigned)
68	44			(not assigned)
69	45			(not assigned)
70	46			(not assigned)
71	47			(not assigned)
72	48			(not assigned)

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificaţie*
73	49			(not assigned)
74	4A		¢	
75	4B		.	
76	4C		<	
77	4D		(	
78	4E		+	
79	4F		|	Logical OR
80	50		&	
81	51			(not assigned)
82	52			(not assigned)
83	53			(not assigned)
84	54			(not assigned)
85	55			(not assigned)
86	56			(not assigned)
87	57			(not assigned)
88	58			(not assigned)
89	59			(not assigned)
90	5A		!	
91	5B		$	
92	5C		*	
93	5D		)	
94	5E		;	
95	5F		¬	Logical OR
96	60		-	
97	61		/	
98	62			(not assigned)
99	63			(not assigned)
100	64			(not assigned)
101	65			(not assigned)
102	66			(not assigned)
103	67			(not assigned)
104	68			(not assigned)
105	69			(not assigned)
106	6A		¦	Broken pipe
107	6B		,	
108	6C		%	
109	6D		_	
110	6E		>	
111	6F		?	
112	70			(not assigned)

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificaţie*
113	71			(not assigned)
114	72			(not assigned)
115	73			(not assigned)
116	74			(not assigned)
117	75			(not assigned)
118	76			(not assigned)
119	77			(not assigned)
120	78			(not assigned)
121	79		`	Grave accent
122	7A		:	
123	7B		#	
124	7C		@	
125	7D		'	
126	7E		=	
127	7F		"	
128	80			(not assigned)
129	81		a	
130	82		b	
131	83		c	
132	84		d	
133	85		e	
134	86		f	
135	87		g	
136	88		h	
137	89		i	
138	8A			(not assigned)
139	8B			(not assigned)
140	8C			(not assigned)
141	8D			(not assigned)
142	8E			(not assigned)
143	8F			(not assigned)
144	90			(not assigned)
145	91		j	
146	92		k	
147	93		l	
148	94		m	
149	95		n	
150	96		o	
151	97		p	
152	98		q	

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificaţie*
153	99		r	
154	9A			(not assigned)
155	9B			(not assigned)
156	9C			(not assigned)
157	9D			(not assigned)
158	9E			(not assigned)
159	9F			(not assigned)
160	A0			(not assigned)
161	A1		~	
162	A2		s	
163	A3		t	
164	A4		u	
165	A5		v	
166	A6		w	
167	A7		x	
168	A8		y	
169	A9		z	
170	AA			(not assigned)
171	AB			(not assigned)
172	AC			(not assigned)
173	AD			(not assigned)
174	AE			(not assigned)
175	AF			(not assigned)
176	B0			(not assigned)
177	B1			(not assigned)
178	B2			(not assigned)
179	B3			(not assigned)
180	B4			(not assigned)
181	B5			(not assigned)
182	B6			(not assigned)
183	B7			(not assigned)
184	B8			(not assigned)
185	B9			(not assigned)
186	BA			(not assigned)
187	BB			(not assigned)
188	BC			(not assigned)
189	BD			(not assigned)
190	BE			(not assigned)
191	BF			(not assigned)
192	C0		{	

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificație*
193	C1		A	
194	C2		B	
195	C3		C	
196	C4		D	
197	C5		E	
198	C6		F	
199	C7		G	
200	C8		H	
201	C9		I	
202	CA	SHY		Syllable hyphen
203	CB			(not assigned)
204	CC			(not assigned)
205	CD			(not assigned)
206	CE			(not assigned)
207	CF			(not assigned)
208	D0		}	Closing brace
209	D1		J	
210	D2		K	
211	D3		L	
212	D4		M	
213	D5		N	
214	D6		O	
215	D7		P	
216	D8		Q	
217	D9		R	
218	DA			(not assigned)
219	DB			(not assigned)
220	DC			(not assigned)
221	DD			(not assigned)
222	DE			(not assigned)
223	DF			(not assigned)
224	E0		\	Reverse slash
225	E1	NSP		Numeric space
226	E2		S	
227	E3		T	
228	E4		U	
229	E5		V	
230	E6		W	
231	E7		X	
232	E8		Y	

Zec	*Hex*	*Nume*	*Caracter*	*Semnificație*
233	E9		Z	
234	EA			(not assigned)
235	EB			(not assigned)
236	EC			(not assigned)
237	ED			(not assigned)
238	EE			(not assigned)
239	EF			(not assigned)
240	F0		0	
241	F1		1	
242	F2		2	
243	F3		3	
244	F4		4	
245	F5		5	
246	F6		6	
247	F7		7	
248	F8		8	
249	F9		9	
250	FA			(not assigned)
251	FB			(not assigned)
252	FC			(not assigned)
253	FD			(not assigned)
254	FE			(not assigned)
255	FF	EO		Eight ones

Anexa E

Echivalențe numerice

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
1	01	01	00000001
2	02	02	00000010
3	03	03	00000011
4	04	04	00000100
5	05	05	00000101
6	06	06	00000110
7	07	07	00000111
8	08	10	00001000
9	09	11	00001001
10	0A	12	00001010
11	0B	13	00001011
12	0C	14	00001100
13	0D	15	00001101
14	0E	16	00001110
15	0F	17	00001111
16	10	20	00010000
17	11	21	00010001
18	12	22	00010010
19	13	23	00010011
20	14	24	00010100
21	15	25	00010101
22	16	26	00010110
23	17	27	00010111
24	18	30	00011000
25	19	31	00011001
26	1A	32	00011010
27	1B	33	00011011
28	1C	34	00011100
29	1D	35	00011101
30	1E	36	00011110
31	1F	37	00011111
32	20	40	00100000

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
33	21	41	00100001
34	22	42	00100010
35	23	43	00100011
36	24	44	00100100
37	25	45	00100101
38	26	46	00100110
39	27	47	00100111
40	28	50	00101000
41	29	51	00101001
42	2A	52	00101010
43	2B	53	00101011
44	2C	54	00101100
45	2D	55	00101101
46	2E	56	00101110
47	2F	57	00101111
48	30	60	00110000
49	31	61	00110001
50	32	62	00110010
51	33	63	00110011
52	34	64	00110100
53	35	65	00110101
54	36	66	00110110
55	37	67	00110111
56	38	70	00111000
57	39	71	00111001
58	3A	72	00111010
59	3B	73	00111011
60	3C	74	00111100
61	3D	75	00111101
62	3E	76	00111110
63	3F	77	00111111
64	40	100	01000000
65	41	101	01000001
66	42	102	01000010
67	43	103	01000011
68	44	104	01000100
69	45	105	01000101
70	46	106	01000110

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
71	47	107	01000111
72	48	110	01001000
73	49	111	01001001
74	4A	112	01001010
75	4B	113	01001011
76	4C	114	01001100
77	4D	115	01001101
78	4E	116	01001110
79	4F	117	01001111
80	50	120	01010000
81	51	121	01010001
82	52	122	01010010
83	53	123	01010011
84	54	124	01010100
85	55	125	01010101
86	56	126	01010110
87	57	127	01010111
88	58	130	01011000
89	59	131	01011001
90	5A	132	01011010
91	5B	133	01011011
92	5C	134	01011100
93	5D	135	01011101
94	5E	136	01011110
95	5F	137	01011111
96	60	140	01100000
97	61	141	01100001
98	62	142	01100010
99	63	143	01100011
100	64	144	01100100
101	65	145	01100101
102	66	146	01100110
103	67	147	01100111
104	68	150	01101000
105	69	151	01101001
106	6A	152	01101010
107	6B	153	01101011
108	6C	154	01101100

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
109	6D	155	01101101
110	6E	156	01101110
111	6F	157	01101111
112	70	160	01110000
113	71	161	01110001
114	72	162	01110010
115	73	163	01110011
116	74	164	01110100
117	75	165	01110101
118	76	166	01110110
119	77	167	01110111
120	78	170	01111000
121	79	171	01111001
122	7A	172	01111010
123	7B	173	01111011
124	7C	174	01111100
125	7D	175	01111101
126	7E	176	01111110
127	7F	177	01111111
128	80	200	10000000
129	81	201	10000001
130	82	202	10000010
131	83	203	10000011
132	84	204	10000100
133	85	205	10000101
134	86	206	10000110
135	87	207	10000111
136	88	210	10001000
137	89	211	10001001
138	8A	212	10001010
139	8B	213	10001011
140	8C	214	10001100
141	8D	215	10001101
142	8E	216	10001110
143	8F	217	10001111
144	90	220	10010000
145	91	221	10010001
146	92	222	10010010

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
147	93	223	10010011
148	94	224	10010100
149	95	225	10010101
150	96	226	10010110
151	97	227	10010111
152	98	230	10011000
153	99	231	10011001
154	9A	232	10011010
155	9B	233	10011011
156	9C	234	10011100
157	9D	235	10011101
158	9E	236	10011110
159	9F	237	10011111
160	A0	240	10100000
161	A1	241	10100001
162	A2	242	10100010
163	A3	243	10100011
164	A4	244	10100100
165	A5	245	10100101
166	A6	246	10100110
167	A7	247	10100111
168	A8	250	10101000
169	A9	251	10101001
170	AA	252	10101010
171	AB	253	10101011
172	AC	254	10101100
173	AD	255	10101101
174	AE	256	10101110
175	AF	257	10101111
176	B0	260	10110000
177	B1	261	10110001
178	B2	262	10110010
179	B3	263	10110011
180	B4	264	10110100
181	B5	265	10110101
182	B6	266	10110110
183	B7	267	10110111
184	B8	270	10111000

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
185	B9	271	10111001
186	BA	272	10111010
187	BB	273	10111011
188	BC	274	10111100
189	BD	275	10111101
190	BE	276	10111110
191	BF	277	10111111
192	C0	300	11000000
193	C1	301	11000001
194	C2	302	11000010
195	C3	303	11000011
196	C4	304	11000100
197	C5	305	11000101
198	C6	306	11000110
199	C7	307	11000111
200	C8	310	11001000
201	C9	311	11001001
202	CA	312	11001010
203	CB	313	11001011
204	CC	314	11001100
205	CD	315	11001101
206	CE	316	11001110
207	CF	317	11001111
208	D0	320	11010000
209	D1	321	11010001
210	D2	322	11010010
211	D3	323	11010011
212	D4	324	11010100
213	D5	325	11010101
214	D6	326	11010110
215	D7	327	11010111
216	D8	330	11011000
217	D9	331	11011001
218	DA	332	11011010
219	DB	333	11011011
220	DC	334	11011100
221	DD	335	11011101
222	DE	336	11011110

Zecimal (baza 10)	*Hexazecimal (baza 16)*	*Octal (baza 8)*	*Binar (baza 2)*
223	DF	337	11011111
224	E0	340	11100000
225	E1	341	11100001
226	E2	342	11100010
227	E3	343	11100011
228	E4	344	11100100
229	E5	345	11100101
230	E6	346	11100110
231	E7	347	11100111
232	E8	350	11101000
233	E9	351	11101001
234	EA	352	11101010
235	EB	353	11101011
236	EC	354	11101100
237	ED	355	11101101
238	EE	356	11101110
239	EF	357	11101111
240	F0	360	11110000
241	F1	361	11110001
242	F2	362	11110010
243	F3	363	11110011
244	F4	364	11110100
245	F5	365	11110101
246	F6	366	11110110
247	F7	367	11110111
248	F8	370	11111000
249	F9	371	11111001
250	FA	372	11111010
251	FB	373	11111011
252	FC	374	11111100
253	FD	375	11111101
254	FE	376	11111110
255	FF	377	11111111